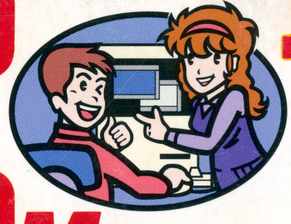
1997年10月1日発行(毎月1回1日発行)第16巻第10号昭和57年12月6日第3種郵便物認可

マイコン わかる!動かせる!家族全員で楽しめる! コンピュータの新しい活用法を満載!!

OCTOBER 1997 **10**

マイコンBASIC Magazine



定価 510Yen

人気記録メディアCD-Rを使いこなせ!
手づくりCDを楽しむ

- CDの規格としくみをチェック!!
- 人気のCD-Rドライブ搭載PCと外付けドライブを紹介
- 音楽CD＆CD-ROMソフト/CDラベルの作りかた

別冊付録 **DOS/V製作**
- 1時間でできあがった! 話題の430TXチップセット搭載パソコン
- FMV450SD2がPentium166MHzマシンに!

速報! Klik＆Playに次世代パワーアップ・バージョンが登場! **Click＆Create その機能を探る**

新連載 セガ AM3研プログラマーによる **ゲームの作りかた教室**

短期集中 コナミ開発の中枢KCE開発者が語る **ゲーム・クリエイターへの道**

キミのほしいパソコンがきっと見つかる **パソコンBuyer's Guide～新品から中古まで情報満載!**

読者による投稿プログラム18本掲載

アーケード・ゲーム
AMショー直前特集
ストリートファイターIII
2nd IMPACT GIANT ATTACK
月華の剣士
ファイティング武術
Gダライアス
1コインクリアのための攻略ポイントを伝授!

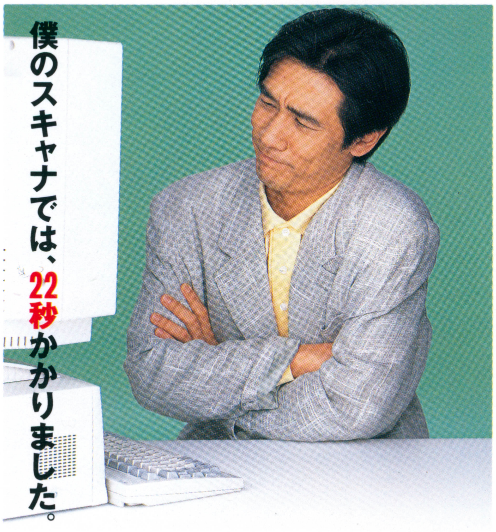
パソコン・ゲーム
『ダンジョンキーパー』『ディアブロ』は
ベーマガにおまかせ!
編集部の動物好きによるデジタル・ペット小特集・前編
デスクトップの天使たち
ファルコムのWindows95新作
Vantage Master

とじ込み付録
SUPER SOFT Hot Information
9月発売の294本の新作ソフトと売れ筋情報が満載!
パソコン全機種, ゲーム機全機種, アーケード・ゲーム, ゲーム・ミュージック＆ビデオ

発表! **第16回日本ゲームミュージック大賞**

マルチメディアのNEC

急がば選べ、



クラス最速★8秒スキャン。※1 10億色の表現力で、

[読みとりスピード、常識破りの約8秒。※1 待ち時間のイライラなくすスキャナです。]

A4フルカラーの写真やイラストを300DPIで読みとる場合、スキャンスピードはわずか約8秒。※1 スキャナの常識をくつがえす速さです。ポストカードにインターネットのホームページに…マルチリーダが表現力を加速します。

★300DPIクラスフラットベットタイプスキャナ6社6機種のうち1997年7月末現在スキャン速度最高速。

[小さくても、ひとクラス上の高画質。最大解像度4800DPI&10億色以上の表現力。]

設置面積は幅292㎜×奥行426㎜。デスクの上を有効に使えるコンパクトサイズです。こんなに小さくても、読みとり解像度は最大4800DPI。また10bit A/D変換器の採用で、RGB各色1024階調、10億色※2以上の判別能力を実現。ひとクラス上の高精細な表現力です。

※2 パソコンへの出力は、RGB各色256階調(1,677万色)となります。

[フォトレタッチ、文字認識、チュートリアル…多彩なソフトでデザイン表現自由自在。]

取り込んだ写真をセピア色にしたり、明るくしたり…読みとった画像を自由に加工できるフォトレタッチソフト。新聞や雑誌などの活字原稿をスキャンするだけで、文字データに自動変換してくれる文字認識OCRソフト。様々に便利なソフトを装備していますから、マルチリーダを買ったその日か

■FAXサービス 東京03-3769-9821 大阪06-304-9821 本広告の製品カタログをFAXにてお送りしています。①お手持ちのFAXから、ダイヤルしてください。②アナウンスに従ってBOX番号をダイヤルしてください。2170 (MultiReader 600S/300S) 2121 (MultiReader 400)③お手元のFAXに情報が届きます。

■電話番号・FAX番号のかけ間違いは、ご迷惑になりますので、よくお確かめのうえおかけください。

■新商品情報はパソコン通信でも提供中! 〈インターネット〉URL http://www.nec.co.jp/98/ 〈パソコン通信〉BIGLOBEのパソコン通信(PC-VAN)に接続したら、"J␣NECPC"とキー入力してください。接続するには、BIGLOBEに加入している必要があります。

■お問い合わせ先:資料請求専用窓口 03-3486-1171※月～土(祝日、休日を除く)の9:00～17:00

■NECパソコン関連商品に関する技術的なご質問・ご相談に電話でお答えします。 受付時間…9:00～17:00(祝祭日を除く)土日も受付を開始しました。

〈NECパソコンインフォメーションセンター〉 フリーダイヤル 0120-60-9821(番号をよくお確かめの上おかけください。)

NEC

8秒スキャン。※1

※1 300DPI、A4フルカラーの条件で、初期動作時間及びデータ転送時間を除いたスキャン速度です。*

私の場合、
たったの8※1秒でスキャンしました。

MultiReader 300S
標準価格54,800円(税別)

新登場。

ら、デザイン表現自由自在。また初心者の方でも簡単に使える、チュートリアルソフトをご用意しました。かわいいキャラクター"さくら"が使い方をやさしく教えます。

フルカラーイメージスキャナ

マルチリーダ
MultiReader

●PC-9800シリーズ、DOS/V対応機※3、Macintoshに対応。※3：IBM PC/AT 100%互換機
＊初期動作時間及びデータ転送時間を含む場合、Pentiumプロセッサ200MHzクラス、メモリ32MB搭載時で約36秒かかります。(読み取り環境により、所要時間が異なる場合があります。)
◇ご使用の際は、必ず「取扱説明書」をよくお読みのうえ、正しくお使い下さい。
■IBM.ATは米国International Business Machines,Inc.の登録商標です。■Macintoshは米国Apple Computer Inc.の商標です。

〈本広告に関するカタログを差し上げます。〉ハガキに郵便番号、住所、氏名、年齢、電話番号、勤務先をご明記のうえ、
〒108-01 東京都港区芝5-7-1 NEC 10-28560　マルチリーダ(マイコンBASICマガジン 9・8)係までお送りください。

NECグループ

15 特集

人気記録メディアCD-Rを使いこなせ
いまや個性派時代!!
手づくりCDを楽しむ

●CD規格をキミはいくつ知っているか? CDの規格としくみをチェック!! 16
●CD-Rドライブ搭載パソコンも登場!! CD-R関連人気製品はコレだ! 19
●CD-Rの具体的な使いかたを紹介! CD-R活用実践マニュアル 26

30 速報! あのKlik&Playに次世代パワーアップ・バージョンが登場!
Click & Create その機能を探る

クリエイター&プログラマーへの登竜門
プログラム言語講座&投稿プログラム

56 新連載　セガ ジェントル3研発!
ゲームの作りかた教室
～誘爆は男のロマン～

58 学生&未来のプログラマー必見!人気講座
ハロー!C言語ワールド
～文字と文字列の話～

62 WindowsでこれまでのBASICプログラミング資産が生かせる!
F-BASIC for Windows95プログラム教習所
～MCIコントロールで遊ぼう!～

66 応用自由自在! Windowsプログラミング環境をモノにする!
Visual Basic研究所
～初心者歓迎! Visual Basic5.0ではじめるWindowsプログラミング～

70 新技術やワンランク上のWindowsプログラミングをマスターする!
Windowsプログラミング完全マスター
～安価な入門者向けC++ツール『Power++』を使ってみる!～

74 ゲーム制作・教材制作に役立つ楽しく学べるテーマを満載!
先生と生徒のためのBASICプログラミング講座
～光の反射・屈折を利用したゲームを作ってみよう!～

78 BASIC言語の入手方法&実行手順教えます
BASIC PROGRAM GET & RUN
～今月の集中講義「ポケット・コンピュータ」～

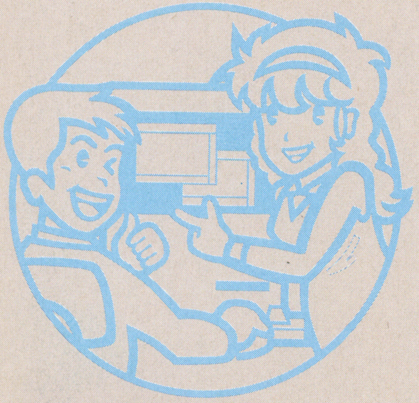
特選投稿プログラム・コーナー

82	Windows(Visual Basic4.0)	いらいら棒もどき	秋道　聡
85	Windows(Visual Basic2.0J)	スーパー板渡り	Yochee
88	FM TOWNS	対決! SPRITE	石田皓之
90		@くんのおでかけ	岡崎芳友
92	MSX	DIGNITY	YASI SOFT
95		ぷりぷりばんばん	澤田広正
97		バレンシア姫のちっちゃな冒険	桐岡昭広
99	PC-8801mkIISR	トラ*3	白井　剛
102	PC-9801	替え玉は消せ	今田旧八
105		INYAX	TILTO SOFT=岩崎泰隆
108		食欲蛙	MPC
111		Groove On!!	吉村直繁
113		実用 Schedule helper	工藤賢志
118	X1	星の城の門番	さるかにハム吉
120	X68000	HIGH WAY THIEF	LIMEART
123	FX-890P	ブレ・パニ	Mappi

ザ・ゲーム・ミュージック・プログラム

124 MS-DOS/X68000/Win3.1/Win95+SPICE+MU10(XG)
RIDGE RACER　メモル
127 MS-DOS/X68000/Win3.1/Win95+SPICE+SC55
AFTER BURNER 2　粟田英樹

※『Klik&Playゲーム作成術』はお休みです。



マイコン
BASIC
Magazine
10 OCT. 1997
CONTENTS

©マイコンBASICマガジン10月号
第16巻　第10号　1997年9月25日印刷
1997年10月1日発行
定価510円（本体486円）
電波新聞社　1997Printed in Japan
編集発行人：平山哲雄
東京都品川区東五反田1-11-15　郵便番号141
電話　東京（03）3445-6111（大代表）
振替　（東京）00150-3-51961
印刷：奥村印刷(株)　製本：(株)堅省堂

<本誌掲載の記事，プログラムの無断使用を禁止します>

別冊付録

DOS/V製作

自分でできる手作りパソコン

1時間でできあがった！ 話題の430TXチップセット搭載パソコン
FMV450SDがPentium166MHzマシンに！

巻頭カラー企画

コナミ開発の中枢KCE開発者が語る
ゲーム・クリエイターへの道
第2回：ゲーム・クリエイターになるために

おもしろ最新グッズ大作戦
キャンバスはTシャツだ！
プレビオとTプリで世界に1枚のTシャツを作ろう

BM読者のホームページ・ギャラリー

34 キミのほしいパソコンがきっと見つかる！
パソコンBuyer's Guide ～新品から中古までショップ情報満載

39 **ベーマガ電脳市場・教育最前線**
パソコン・ショップ&教育情報

42 **Information Catch Up!**
- マイクロソフトからWWWブラウザの新バージョンが配布開始！
- 性能アップして価格ダウン！ 日本ゲートウェイのデスクトップ・パソコン
- 新価格のオーバー・ドライブ・プロセッサでキミのパソコンをパワーアップ！
- 透明ボディのデジカメが限定モデルで登場！

46 **パーフェクト・ミディ・チャンネル**
インタラクティブなビジュアルでレッスン！
ギターとピアノはパソコンで学べ！

48 **マンガで学ぼう！パソコン・レクチャーX**
モバイル 速い！安い！軽い！

52 **めざせ！ホームページ開設**
教えてやまかん先生 講義その6 背景にも画像を使ってみよう

130 **明日のスター・プログラマー/影さんのマジック・ボックス**

131～ **COMPUTER ENTERTAINMENT SIDE**

広告さくいん

ハード・アクセサリ

NEC	表2見開き
ソニー	前付カラー見開き
ヤマハ	前付カラー
ランドポート	記事中29
サンクレスト	後付265
東芝	表4

メディア

帝人	前付目次横
日立マクセル	前付カラー見開き

ソフト

富士通ミドルウェア	前付カラー
メディアクエスト	中付カラー132
エレクトロニック・アーツ・ビクター	中付カラー133
マイクロビジョン	中付カラー134
ハドソン	中付カラー135
SPS	中付カラー136
日本ファルコム	表3

レコード関連

ファルコムレーベル(キングレコード)	記事中カラー211
ワンダースピリッツ	記事中カラー213
マーベラスエンターテインメント	記事中カラー215
ポニーキャニオン	記事中カラー218

学校関連

コナミKCEスクール	前付カラー
東京ゲームデザイナー学院	前付
代々木アニメーション学院	中付カラー138

パソコン・ショップ

東北

ワンダーボックス	記事中35

関東・甲信越

ウェーブ・アイ	前付見開き
コムネット	記事中37
遊基パソコン館	記事中38
コンピュータバンク	後付266～267
パシフィックネット	後付268～269
ロケットPCアウトレット	後付270
ポイント	後付271
アトム	後付272
インパクト／シスペック	後付273
アクティブ	後付274
情報ハウス	後付275
アイ・ツー東京1号店	後付276
サンマックス	後付277
ソフトショップラム	後付278
OTTO	後付279
クレバリー	後付280～281
ギアーズ	後付282

中部・関西

フレックス四日市	記事中36
コンピューター買取センター	後付277
ユニオンコンピューターネットワーク	後付278
イオシス	後付279

中古基板販売

トライ	記事中250
キョーワインターナショナル	記事中251

別冊付録「DOS/V製作」

TWO TOP/ロケット/ユニテク電子/メディアバレー/日本AMD

SONY

世界に、ふたつとない。
じぶんだけのオリジナルディスクをつくろう。

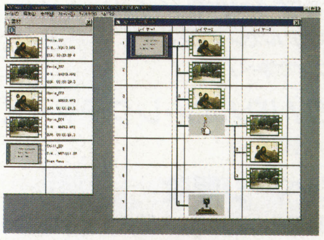
ソニーならではの、オリジナルソフトがぎっしり。
静止画も動画も自由に駆使できる「スーパーじぶんのコンピューター」、バイオ。

● 動画を遊ぶなら 「Slipclip」
ビデオカメラで撮影した動画を「カンタン編集」。MPEG1リアルタイムエンコーダーボード（TVチューナー付き）で取り込んでSlipclipで操れば、プレイバックコントロール機能付きのビデオCDプログラム作りが思いのまま。それをCD-Rに記録すればオリジナルビデオCDの完成です。さらに放送中のテレビ番組を、録画しながら同時に見たい部分を再生したり、冒頭から「追いかけ再生」することも可能です。

● 静止画を遊ぶなら 「PictureGear」
PictureGearでためこめば、静止画を大量に、しかも一括して保存できます。高速ズーム、画像データの一覧表示など、多彩な機能を搭載しているから、そのあとの操作性も抜群。Adobe PhotoDeluxe™1.0Jを使って、合成したり特殊効果を演出したりと自在に加工できます。

● 地図を遊ぶなら 「Navin' You」
外出先の情報は、地図ビューワーソフト「Navin' You」［ナビ研（S規格/Ver 2.01/2.1）対応］で。高速スクロール/連続ズーム、複数地図の同時表示などが自由にできるから、知りたい情報をすぐにチェックできます。

● インターネットで遊ぶなら 「Community Place Browser」
インターネット上の仮想世界をナビゲーションするためのブラウザー。3Dビジュアルチャットワールド「さぱり」も収録しています。


Slipclip

PictureGear

Navin' You

Community Place Browser

〈主な仕様〉 ●Pentium®Ⅱプロセッサー266MHz●ハードディスク4.3GB ●CD-R（読み出し8倍速、書き込み2倍速、CD-R FS対応）●MPEG1リアルタイムエンコーダーボード●前面AV入力端子●17型トリニトロン専用モニター●Windows®95

夢をつなぐデジタル生命体、バイオ。

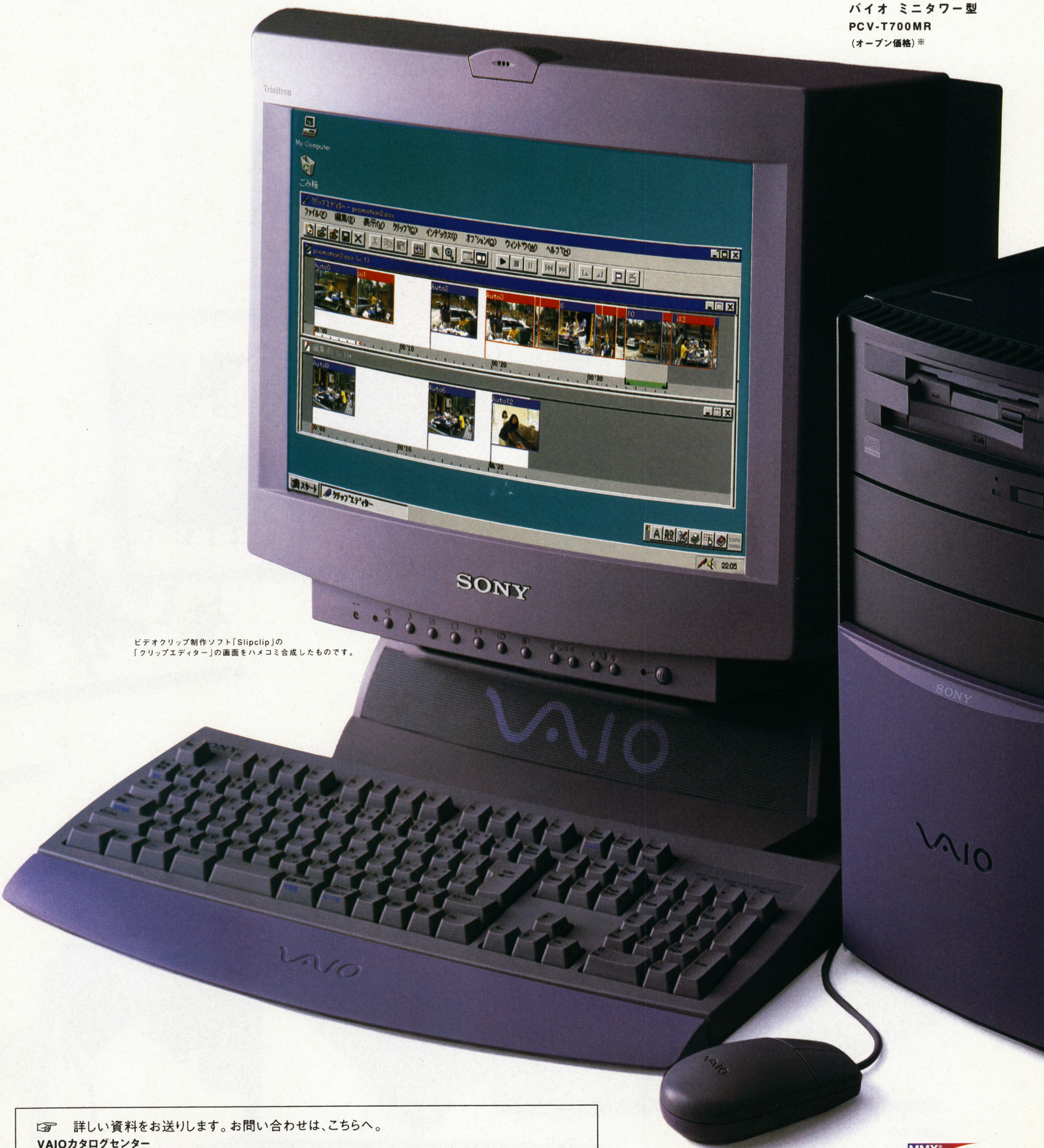
VAIO

※ オープン価格の商品は、標準価格を定めていません。◎「Digital Dream Kids（デジタル・ドリーム・キッズ）」は、ソニーの企業姿勢を表すスローガンです。
◎ Intel Insideロゴ、Pentium、およびMMXは、Intel Corporationの商標または登録商標です。◎ Adobe、Adobe PhotoDeluxeは、Adobe Systems Incorporated（アドビシステムズ社）の登録商標です。
◎ Windows® の正式名称は、Microsoft® Windows® Operating Systemです。Microsoft®, Windows®は、米国Microsoft Corporationの米国およびその他の国における登録商標です。

Sony online http://www.sony.co.jp/ 「Sony online」は、インターネット上のソニーのエレクトロニクスとエンターテインメントのホームページです。

Digital Dream Kids

バイオ ミニタワー型
PCV-T700MR
(オープン価格)※



ビデオクリップ制作ソフト「Slipclip」の
「クリップエディター」の画面をハメコミ合成したものです。

☞ 詳しい資料をお送りします。お問い合わせは、こちらへ。

VAIOカタログセンター

●電話(03)5454-0700 営業時間　月曜〜金曜10:00〜20:00(土・日・祝休)

●自動音声応答電話(03)5972-8700(24時間受付)

プッシュホン回線の電話機、またはダイアル回線であってもプッシュホン信号の出せる電話機にておかけください。

●FAX　(03)5454-0701(24時間受付)●はがき　〒151　東京都渋谷区笹塚1-48-3笹塚太陽ビル「VAIOカタログセンター」ZZ係

※FAX、はがきに住所、氏名、年齢、電話番号、性別、ご覧になった新聞/雑誌名を明記の上お申し込みください。

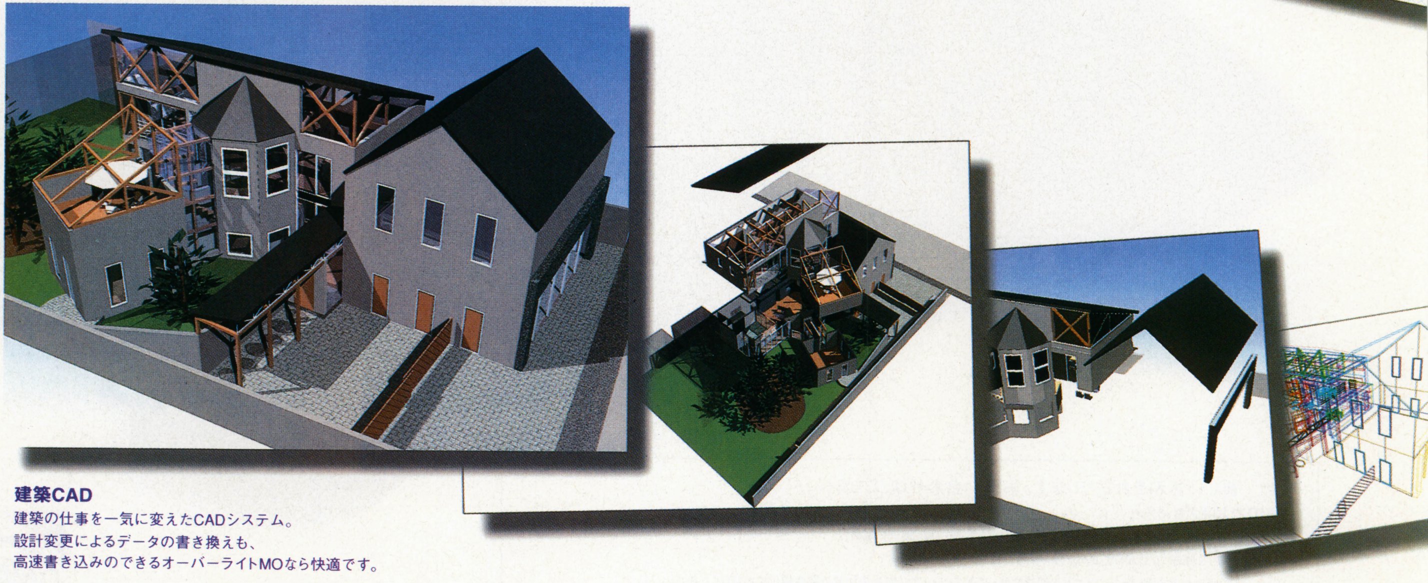
ソニーマーケティング株式会社　インフォメーションテクノロジー営業本部

MMX intel inside pentium II PROCESSOR

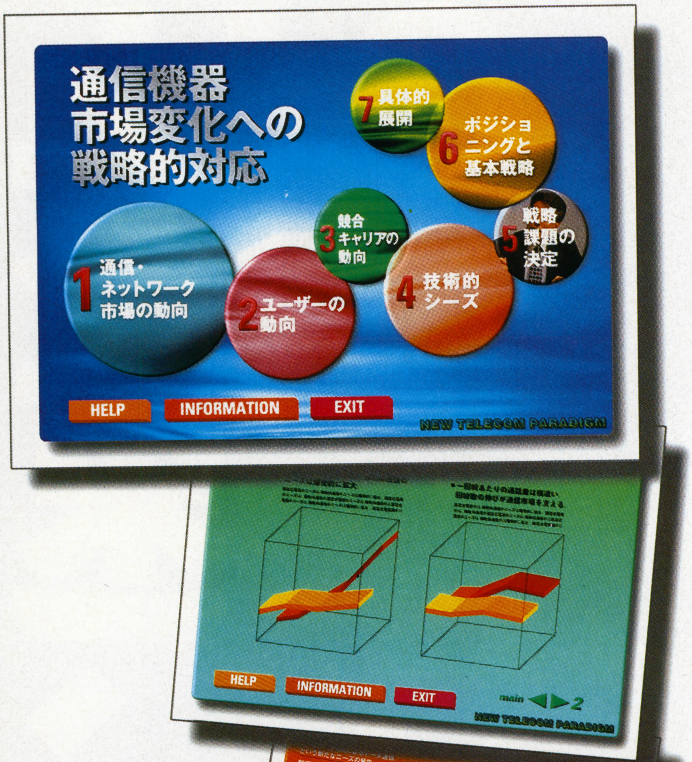
大容量を取り込む。すばやく取り込む。
オーバーライトMOのスピードが冴える。

"Dinosaur" Feb,17,1997 Kazuhiro Ueda with RayDreamStudio 4.1

コンピュータグラフィックス
グラフィックアートワーク、ホームページデザイン、
そしてCGムービー。重いデータが高速で扱え、
オーバーライトMOは、大容量データの保存や受け渡しなど、
マルチメディア制作分野には欠かせない記録メディアです。



建築CAD
建築の仕事を一気に変えたCADシステム。
設計変更によるデータの書き換えも、
高速書き込みのできるオーバーライトMOなら快適です。



マルチメディアプレゼンテーション
わかりやすく効果的な
マルチメディアプレゼンテーション。
画像をふんだんに取り入れた
大きなデータも、3.5インチサイズで
640MBの大容量MOなら
出先までラクラク持ち運べます。

maxell

CG、CAD、プレゼンテーション資料をはじめ、インターネットから取り込んだデータの保存やハードディスクのバックアップまで。オーバーライト高速MOで、スピードアップ。

いまや、本格的なマルチメディア時代。ビジネスシーンでもパーソナルライフでも、グラフィック、画像、オーディオなどの大きなデータを扱う機会がますます増えてきました。そこで活躍するのが高速・大容量記録メディア、マクセルオーバーライトMOです。従来のMOに比べ、書き込み速度が大幅にアップ。大容量データの取扱いもスピーディで快適です。これからのマルチメディアシーンには、「高速MO」マクセルのオーバーライトMOが欠かせません。

●光変調オーバーライト方式で書き込み時間を短縮　オーバーライトMOは(消去)と(書き込み)を1ステップ化。従来タイプのMOと比べ約1.5倍(ベリファイ実施時)と大幅なスピードアップを実現しています。**●使いやすいISO規格準拠**　オーバーライトMO※1は、従来のMOと同様、ISO規格に準拠しています。(ただしRO-M230は除く) また、オーバーライト対応640MB MOドライブは従来のMOディスク※2も使用できるので、過去のデータ資産も活用できます。**●高信頼性でデータの長期保存におススメ**　ディスク表面に特殊保護コート層を設け、チリ、ホコリの付着を低減。また、外部磁界の影響も受けにくく、100万回以上の耐久性と、約30年以上の保存寿命を実現しました。(当社加速実験による推定値)

※1:オーバーライトタイプMOディスクへの記録には、オーバーライト対応MOドライブが必要です。それ以外のドライブでは使用できません。※2:128MBディスクについては読み取りのみ可能なドライブがあります。

OW 高速MO　オーバーライトMOはマクセルから始まった。

3.5型オーバーライトMOディスク：RO-M640 / RO-M540 / RO-M230

3.5型MOディスク：MA-M640 / MA-M540 / MA-M230

多彩なデジタル・シーンに応える、マクセルCD-R

CD-R

CD-R74S (650MB/74分)

お問い合わせ・カタログのご請求は、〒150 東京都渋谷区渋谷2-12-24(東建・長井ビル)TEL.(03)5467-9643 日立マクセル株式会社 お客様ご相談センター・MO〈マイコンBASICマガジン〉係まで

マルチメディア時代を創造するキーデバイスのマクセル
http://www.maxell.co.jp
製品に関する詳しい情報はホームページでご覧いただけます。

その速さと使いやすさが、早くも話題を呼んでいます。

世界に先駆けて4倍速CD-Rを開発したヤマハが実現。
4倍速書込み、6倍速読出しのCD-Rドライブです。

- ●フロッピーディスク感覚で手軽に書き込みできるパケットライト対応。
- ●安定した書き込みを実現する、2MBバッファメモリを搭載。
- ●接続しただけで使用可能なWin95プラグ&プレイ対応。（プラグ&プレイのSCSIボード使用時）
- ●レーザーパワーを最適な状態にコントロールするランニングOPC。（Running Optimum Power Control）機能を採用。

Adaptec
DirectCD Compatible

［添付ソフトについて］※アプリックス社製「WinCDR」対応OS：Windows3.1 / 95 / NT 3.51以上
対応フォーマット：ISO9660 / CD-DA / ミックスモード / CDエキストラ
※パケットライト　アダプテック社製「DirectCD」（Windows95のみ）

Windows対応ライティングソフト付き
ヤマハCD-Rドライブ NEW

CDR400
シリーズ

◎CDR400tx-VK（外付けタイプ）　メーカー希望小売価格　120,000円（税別）
◎CDR400t-VK（内蔵タイプ）　メーカー希望小売価格　105,000円（税別）

CDR400と同等の基本性能を持ち NEW
ハイコストパフォーマンスを実現。
2倍速書込み、6倍速読出しモデル新登場。

CDR200
シリーズ

◎CDR200tx-VK（外付けタイプ）　メーカー希望小売価格　85,000円（税別）
◎CDR200t-VK（内蔵タイプ）　メーカー希望小売価格　75,000円（税別）

※各製品名、社名は各社の商標または登録商標です。

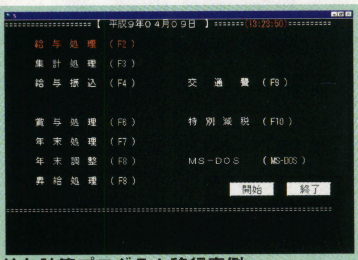
お問い合わせ先/ヤマハ株式会社　システム機器事業部　〒438-01 静岡県磐田郡豊岡村松之木島203 ☎0539-62-3125 Fax 0539-62-5346
カタログご希望の方は、住所、氏名、年齢、職業を明記の上、〒430-91 浜松市浜松郵便局私書箱3号ヤマハ株式会社CD-YX係へ。

ヤマハ株式会社

FUJITSU

N88-BASICからWindowsへ、移行者急増中！みんなが選んだのは、「F-BASIC95」。

いま、32bit、Windows95時代へ。2万人のBASICユーザに選ばれるのには理由があります。

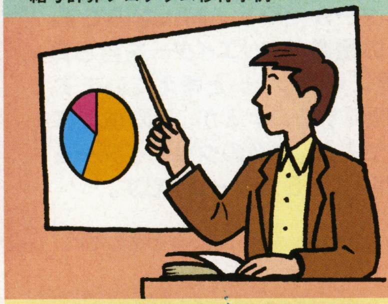


給与計算プログラム移行事例

「移行後も使い慣れた操作環境のまま」

会計事務所所長　Kさん（47歳）

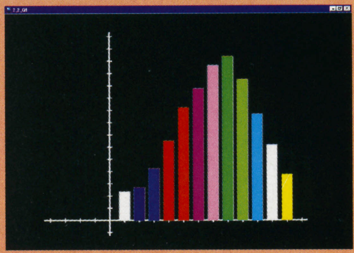
Windowsを使う必要には迫られていたのですが、使い慣れたユーザーインターフェースも捨てがたく…。そんな悩みを、F-BASIC95が解決してくれました。簡単かつ短時間でBASICプログラムをWindowsへ移行でき、今までどおりの操作環境で使えるのがうれしいですね。



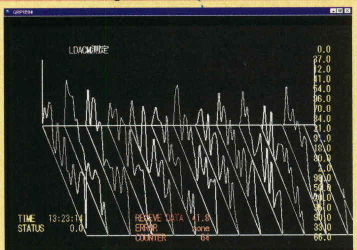
「移行のための手直しはほとんどなし」

中学校教諭　Tさん（29歳）

とにかく今までつちかってきた教材用BASICプログラムを、手間をかけることなくWindowsへ移行したかったのです。F-BASIC95は、ほとんど手直しの必要がなく楽でした。生徒に教えやすいプログラミング環境も大きな魅力のひとつですね。



教材ソフト移行事例

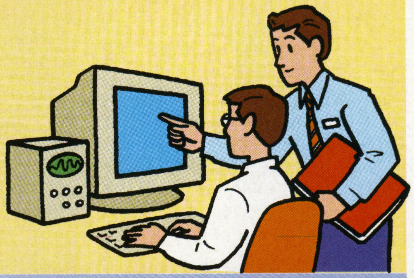


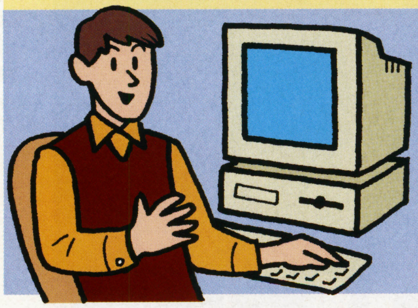
計測プログラム移行事例

「計測機器などの制御も今までどおり」

通信機器メーカー主任　Yさん（35歳）

F-BASIC95を選んだ理由は、Windowsでは困難とされているRS-232Cの制御を、今までどおりのBASICプログラムでできるということですね。それに、GPIBボードに添付されているライブラリを利用することで制御できるし、印刷も簡単にLPRINT命令などで出力できるし…。非常に助かっています。

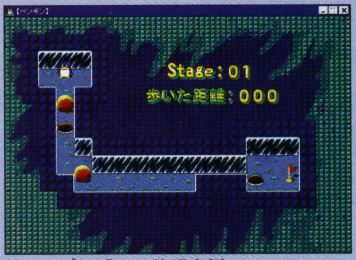




「64KBの制限もなくなり創造力は無限に」

ゲームクリエイター　Sさん（26歳）

F-BASIC95は32bitでプログラミングできるので、今までのBASICの限界だった64KBの制限がなくなり、自由にプログラミングできることがうれしいですね。Windowsならではのマルチメディアも活用してみたいし…。クリエイティブマインドが刺激されますよ。



ゲームプログラム移行事例

F-BASIC95 for Windows

移行実績No.1

32bit好評発売中

PC-98

DOS/V対応

MS-DOS BASICでつちかったプログラム・ソースやデータ、ノウハウなどのプログラミング資産をWindows上で容易に活かせる、F-BASIC95。音楽、映像やゲームのプログラミングから、プログラミングの学習、高度な事務処理やプレゼンテーションまで、さまざまな分野で真価を発揮します。

●読み込み可能BASICプログラム：F-BASIC、N88 BASIC、BASIC/98、QuickBASIC、MS BASIC ●取扱い可能データ：読み込み可能BASICプログラムのデータ及びVisualBASIC ●マウス：必須 ●OS：Microsoft Windows95 ●F-BASICコンパイラ for Windows V3.1同梱（16bit版）

価格35,000円（税別）

お問い合わせ窓口

富士通ミドルウェア株式会社

〒222 神奈川県横浜市北区新横浜2-15-16（日興不動産ビル）TEL.045-471-0282 FAX.045-475-1958
9：00～12：00、13：00～17：00（土日祝のぞく）

＊Microsoft,Windows,MS-DOSは米国マイクロソフト社の米国及びその他の国における登録商標です。＊その他記載されている会社及び商品名は、各社の商標です。＊価格には消費税は含まれておりません。

ホームページ http://www.infoweb.or.jp/fmw/

店頭デモ、セミナー実施中！

KONAMI

コナミで学び、
コナミで創る。
KCEスクール。

Konami　Computer　Entertainment

いまゲームは、CPUパワー、グラフィック、サウンド、プログラミング、ストーリー、演出、脚本…すべての面において、高度に進化しています。これからの時代のゲーム開発は、今まで以上に高度な技術力と創作力を持った優秀な若いクリエイターが活躍する時代なのです。コナミはこれらの優秀なクリエイターを自ら育成し、ゲーム業界に貢献したいと考えています。自らもゲームを開発するコナミが、その現場の開発ノウハウを注入し、本当のクリエイターを育成する、それが「KCEスクール」です。

(KCEスクールは
Konami Computer Entertainment School の略称です。)

←KCEスクール神戸本校/ポートアイランド
↓平成9年度入学式

■KCEスクールの概要
- KCEスクールは、ゲームクリエイターを全国から発掘し養成するためにコナミが今年4月に開校したクリエイター養成学校です。
- 1年次は神戸本校で開発理論や基礎技術を学習し、2年次はコナミグループの各開発会社で開発スタッフの直接指導を受け、実践的な開発技術を学習します。
- スクール卒業生は、コナミグループ各開発会社への入社試験が免除され、成績優秀者には初任給優遇制度が適用されます。
- スクール卒業生は、全国各地(神戸本校、東京校、六本木校、横浜校、名古屋校、大阪校、札幌校)で学習した後、そのまま各地区のコナミグループ開発各社への地元就職が可能です。
- 開講するコースは、①「プログラムコース」、②「映像デザインコース」、③「音楽・サウンドコース」の3コースです。

■資料請求方法は、封筒に下記事項を記載した書面と、700円分の切手を同封してご請求下さい。
なお、封筒正面に「平成10年度資料請求」と朱書きして下さい。

(記載事項)
1.住　所(郵便番号、県名も記載して下さい)　2.電話番号
3.氏　名(ふりがなをつけて下さい)　4.年　齢
5.性　別　6.在学学校名(お勤めの場合は最終学歴)
7.学　年(お勤めの場合は会社名)

(請求先)
〒105 東京都港区虎ノ門4−3−1 KCEスクール入試事務局
電話03−3432−5408(9:00〜17:00 土曜・日曜・祝祭日を除く)

■募集学科・定員
昼間/200名/男女/2年

■入学資格
高等学校、大学、専門学校、短大卒業者、平成10年度卒業見込みの者
上記に準ずると認められる者

KONAMI

コナミ開発の中枢KCE開発者が語る

ゲーム・クリエイターへの道

【第2回】ゲーム・クリエイターになるために

われわれがゲーム・クリエイターを選考する際，何を一番重視しているとお思いでしょうか。ゲームが好きでくわしいことだとお思いでしょうか。プログラムの経験があることでしょうか。それとも，絵がうまいこと。実は私が採用の際に一番重視しているのは，その人の人間性です。前向きで努力家か，社会生活がきちんとおくれるか，リーダーシップがあるか，協調性があるかなどです。

リーダーシップは開発の重要な要素

最近では，ゲームを作るのに10人以上のチームで作ることが多くなってきました。そのとき，リーダーシップをとれる人がとても重要になってきます。プランナーは自分の考え・やりたいことをチーム員に伝え，よしやってやろうという気にさせないといけませんし，ディレクターはチームを一つの方向に導いていかなければなりません。

個々のチーム員についても，時には自分のやりたい方向とは違う方向に進まなければならないことがあります。そういった理由で，先に挙げたことが重要になってくるのです。

とはいっても，まじめで当たり障(さわ)りのない人を求めているのではありません。やはり，独創的で個性的な人を求めています。

私の場合，バランスのとれた人格の中にもキラリと何か光るものを持っている人を探しています。何かとは，何でも構いません。

プログラマーは技術じゃない。人格を重視

では，個々の職種についてみてみましょう。

プログラマーは，入社前からプログラム経験があるに越したことはありませんが，決して経験だけで選考してはいません。入ってから伸びるかを考えています。そのために，それまでどんなことをやってきたかとか，学力，性格，論理的な考えかたができるかなどから判断しています。

プログラマーは天才と呼ばれるようになる人は別として，ほとんどだれでも一定レベルのところには到達できます。ですから，採用の際に人格を重視する度合いが高くなります。

実際，入社するまでほとんどプログラム経験がなかった文系の者が，今ではプログラマーとして一線で活躍している例もあります。

写真はKCEスクールでの生徒の活動や，日常の授業風景などを紹介したものです。

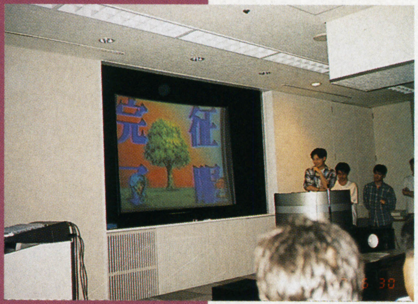
グラフィックとサウンドは天性の才能を重視

グラフィック・デザイナーの場合，もともと持っている才能を重視します。絵の才能は入社してから教育して伸ばすということが難しいからです。もちろん，仕事をやっていくにつれて技術的にうまくなっていきますが，へたな人がうまくなるということは，ほとんど期待できません。

ですから，選考の時に作品評価を行ないます。作品評価では，デッサン力があるかなど，基礎能力が備わっているかを重点的に評価します。ゲームキャラの模写や，CGツールに精通しているか，ゲームにくわしいかは，あまり選考基準になりません。

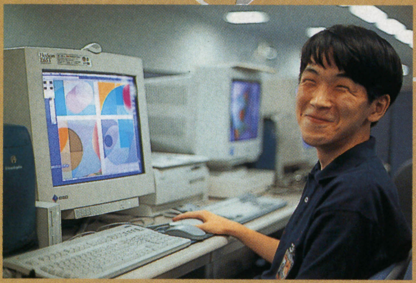
サウンド・クリエイターもグラフィック・デザイナーの場合と状況は似ています。サウンドの場合，作曲したテープを持ってきてもらって作品評価を行ないます。ここでは，作曲のセンスを評価します。

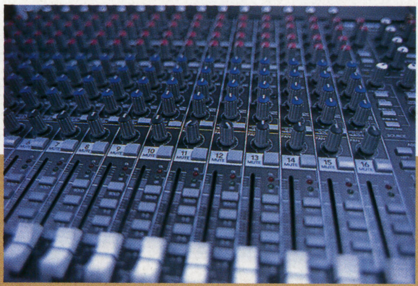
音楽的な能力も，天性のものか，幼いときに形成が終わってしまうようです。

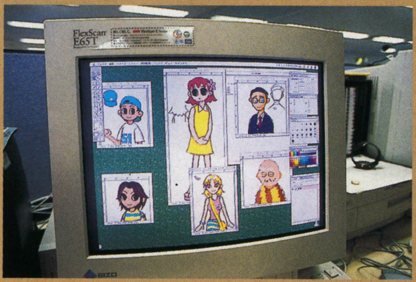


▲作品発表や講演などで，自分の作品を評価してもらったり，製品化された作品を評価しあうことで自分の作品に生かすことができる

▼グラフィック・デザイナーやサウンド・クリエイターはもって生まれた才能が必要。KCEスクールでは，最新の機材を使ってそれらの才能をより磨くことを重点に指導が行なわれる







ゲームにくわしい人よりも いろんな経験をしている人を

どの職種でもゲームが好きなことは歓迎しますが，ゲームしか知らない人は困ります。ゲームにくわしいということはあまり重視しません。嫌いでなければよいという程度です。ゲームがうまいというのも関係ありません。

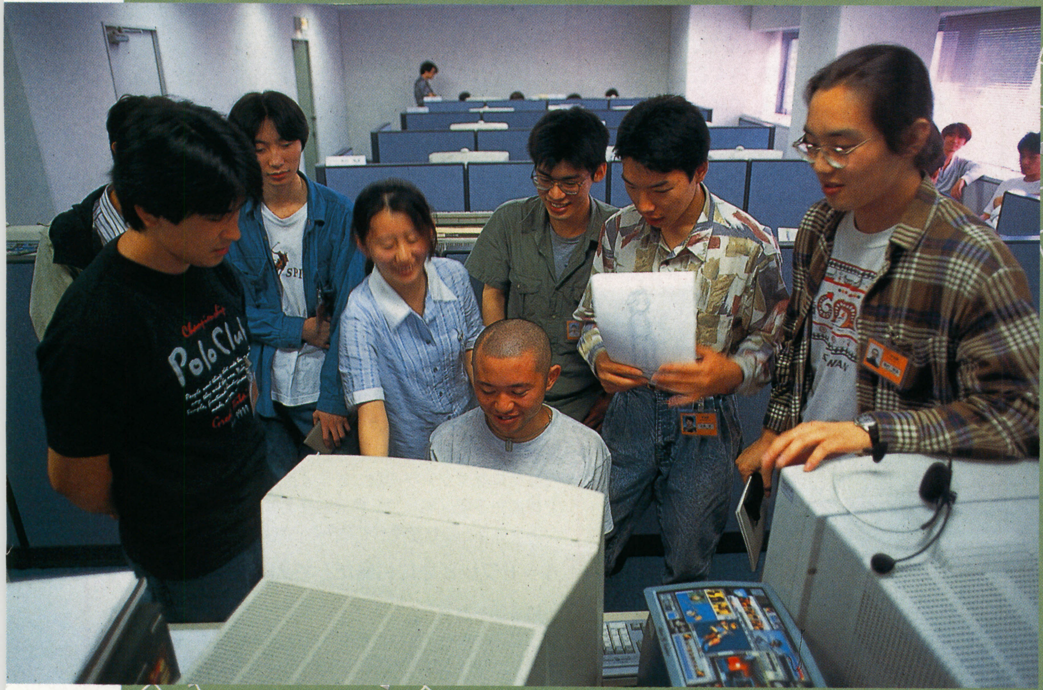
好奇心旺盛でいろんなことを経験している人は，魅力的な人材です。ゲーム・クリエイターというのは，ゲームを通じて楽しさ・おもしろさを創り出すのが仕事ですから，いろいろなことを経験して自分のアイデアの引き出しを大きくするのが，クリエイターにとって大事なことだと思います。

人間の脳というのは，自分の経験したことしか発想できないそうですから（エネルギー保存の法則でそうなっているらしいです），ゲームしか知らないと既存のゲームの範囲を超えるものを発想できなくなってしまいます。

▼ ▼ ▼

今回は，採用する立場から書いてみましたが，いかがだったでしょうか。このような話は，あまり聞く機会がないと思いますので，お役に立ったのではないかと思います。

今回の内容は，自分のことを中心に書いていますので，すべての会社がこのようにやっているということではありません。しかし，規模の大きな開発会社になるにつれて，こういった傾向が強くなると思います。



◀生徒同士の情報交換や，マンツーマンの指導は，自分の得意分野を伸ばすことにつながり，さらに視野を広げることができる

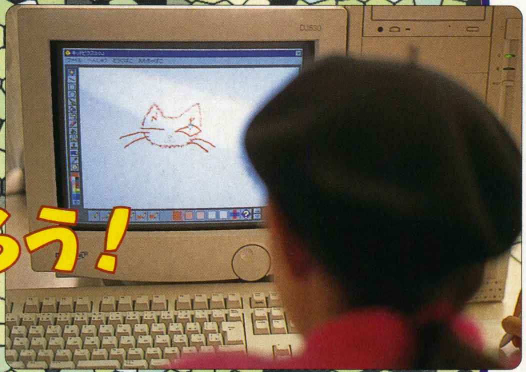
KCEとは？

コナミのソフト開発部門が独立，分社化したのが，コナミコンピュータエンタテインメント（KCE）。このKCEの運営する「KCEスクール」は，コナミが自ら次代を担うクリエイターを育成する目的で設立されたスクールで，コナミのもつエンタテインメントソフト開発のノウハウを集結し，プロのクリエイターを養成します。卒業生はKCEへの入社試験が免除され成績優秀者には初任給優遇制度が適用されます。

おもしろ最新グッズ大作戦

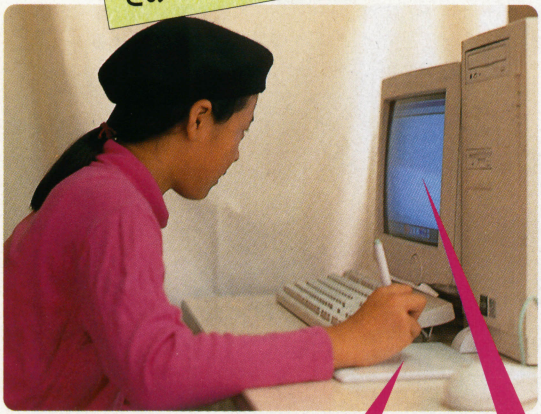
キャンバスはTシャツだ！

プレピオとTプリで世界で1枚のTシャツを作ろう！



近頃流行のビンテージ物（昔のTシャツを復刻したもの）と人気を二分するオリジナルTシャツ。自分で描いた絵や画像をプリントして，歩くギャラリーにしちゃうアーティスト感覚あふれる人が増えているみたいですぞ！

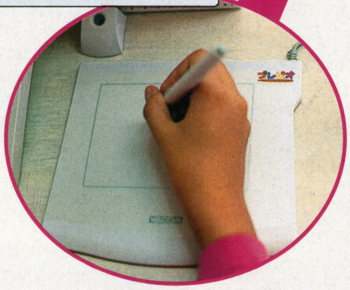
そこで今回は，タブレットで絵が描けちゃって，さらにTシャツにプリントできるおもしろグッズを紹介します。ぜひ，みなさんもトライしてみてくださいね！



まずは，キッドプレピオで，Tシャツにプリントする絵を描くことからスタートです。プレピオなら，マウスとちがって電子ペンを本物のペンのように扱えるから，画用紙に絵を描くのと同じ感覚で絵が描けます。

もちろん，ちょっとまちがっても，キッドピクスのやりなおし（アンドゥ）機能や消しゴム機能を使って，どんどん修正することも可能です。何度でもやり直せるから，おもいっきり自由に描けるわけですね！

ペンとタブレットで構成されたプレピオ



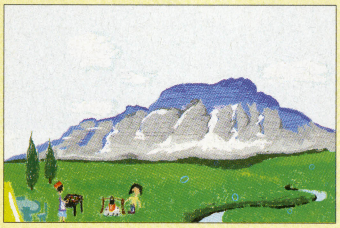
画用紙に描くのと同じ感覚で絵が描けるからとてもラクチン。電子ペンはコードレスなので，取り扱いも簡単

これがキッドピクスの画面だ！

画面左の楽しいお絵かき道具を駆使。不思議な絵筆を使えば，パソコンならではの派手な絵も描けます

うんちくコラム

筆圧感知って何？



画用紙に鉛筆や筆で文字や絵を描く場合，強く描けば太い線で，弱く描けば細い線になります。これを，パソコン用のタブレットに応用したのが，筆圧感知機能です。タブレットに対して強く電子ペンで線を描けば太く，弱く描けば細く描くことができるわけです。

これを使えば，まるで本物の筆で描いているような微妙な線を再現することができるのです。

ただし，この筆圧感知機能は，ソフトが対応していないと利用することはできません。その点，付属のキッドピクスなら大丈夫。自然な線で楽しい絵を描くことができますぞ！

絵を描くおもしろグッズ！

キッドプレピオ for win

価格17,800円

秋といえば，絵心をくすぐられる季節。絵は描いてみたいけど，画用紙に絵の具はめんどくさい。パソコンを使うにしろ，マウスじゃうまく描けないとお困りの人におすすめなのが，このキッドプレピオ。電子ペンを使ってタブレットに絵を描けば，まるで本物の絵筆のように強弱をつけた人間らしい絵が描けます。これはタブレットに内蔵されている，筆圧感知機能のおかげ。紙やキャンバスに描くような微妙なタッチが再現できます。電子ペンはコードレスで電池も不要。消しゴム機能を使えば，描いた絵をゴシゴシ消せます。これを使って電子画伯を目指すのだ！

キッドプレピオに付属だ！キッドピクス

絵筆はもちろん，ゴムスタンプなどのユニークな道具を使って自由に絵が描ける元祖お絵かきソフト，キッドピクス。そのキッドピクスに筆圧タブレットに対応する機能と消しゴム機能を追加したオリジナル製品が，キッドプレピオに付属しています。

50種類以上もある絵筆と1,000種類以上あるスタンプなどを組み合わせて，パソコンのディスプレイ上に絵を描く。楽しいサウンドとともに，誰にでも手軽に絵が描けてしまうのが，キッドピクスの特徴です。絵を描くことの楽しさを再確認できちゃうスグレモノのソフトですぞ！

キッドプレピオ for winの仕様

必要なシステム	
マシン	i486SX-33MHz以上のCPUを搭載したパソコン（98，またはDOS/Vパソコン）
対応OS	Windows95，Windows3.1
メモリ	12MB以上（Windows95の場合） 8MB以上（Windows3.1の場合）
サウンドカード	PCM音源
ハードディスク	20MB以上の空き容量
ビデオカード	640×480ドット／256色以上表示可能なもの
CD-ROMドライブ	倍速以上のもの

問い合わせ先

ワコム電子機器事業部インフォメーションセンター

0120-056-814

http://www.wacom.co.jp/

おもしろ最新グッズ 大作戦

他にもこんなタブレット・セットがあるぞ！

ピクセルプレピオ

価格17,800円

「めざせホームページ開設」で連載中の「もっと！がんばれきょ～こ」のきょうこさんもご愛用だというピクセルプレピオ。プレピオにアニメ作成ソフト「ピクセルスクーター」をバンドルしたパッケージです。これさえあれば，アニメーションがすぐに作れます。ホームページに楽しいアニメーションを追加することもできるぞ！

きょーこの一言

まずインストールがとっても楽です。子供向けだからかな？初心者でも楽勝ですが作れるアニメはなかなか見栄えが良いので、ホームページに動画を入れたいかたには，とくにオススメですね。使える色も豊富でカワイく仕上がります。

キッドプレピオで思う存分絵を描いたら，おつぎはTプリに印刷しましょう。Tプリはインクジェット・プリンタのみに対応しています。もちろん，カラー・プリンタを使えば，カラフルな絵をTシャツに転写できます。

ここで一つ注意。Tプリはハンコと同じように印刷結果をTシャツに転写するので，プリンタの設定などで描いた絵を左右反転（鏡反転）しておく必要があります。これを忘れちゃうと，左右さかさまの絵になっちゃうぞ！

さて，きれいに印刷できたかな？

Tプリ

価格2,500円
（レターサイズ10シート入り）

Tプリは，布にアイロンで転写ができてしまう特殊用紙です。パソコンで描いた絵を反転して（鏡反転）インクジェット・プリンタを使ってTプリに印刷。それをアイロンでプレスすればアラ不思議，絵が転写されてしまうわけです！

でこぼこが少なく，綿または綿・ポリエステル合成素材の布地であれば転写が可能なので，Tシャツ以外にも，チームのユニフォーム，エプロン，ランチョンマット等々，いろんなものに応用ができます。

気を付けるのは，プリンタがインクジェット方式であること。熱転写や昇華型のプリンタなどでは使えないので注意してね！

問い合わせ先
日立工機株式会社
電子事業本部プリンタ営業部
☎03-3242-0107

さて，印刷が終わったらさっそくTシャツに転写してみましょう。方法は簡単。絵を下にして転写したい場所にTプリを合わせて，上からアイロンをかけます。この時，スチームを使わないこと。

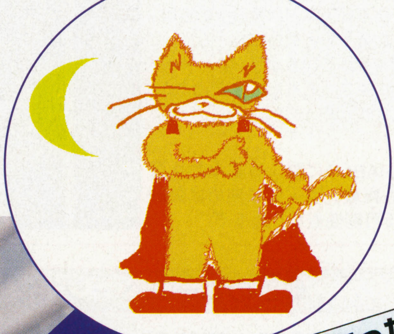
Tシャツにシワがあるとうまく転写できないので，あらかじめきれいにアイロンがけをしておくことをおすすめします。

Tプリの説明書にあるアイロンのかけかたをよく読んでから作業しましょう。

なお，絶対に火傷や火災を起こさないように気を付けてね。自信のない人は家の人に頼むのもGOOD！

※アイロンの取り扱いには十分に注意しましょう！

完成だぁ！



これがTシャツの元になったキッドプレピオで描いた絵だ！

これで，世界に1枚のオリジナルTシャツが完成です。Tプリを使えば，キッドプレピオで描いた絵以外にも，デジタル・カメラで撮影した画像やCGソフトで描いたイメージを転写することもOKです。ちなみに，布地の色はプリントの色が映える白，または薄い色がベスト。

どんな画像を何に転写するかはキミ次第。センスを生かしてオリジナル・グッズを作ってみよう！

撮　影：高橋弘文（JOLLS INC.）
モデル／Tシャツイラスト：竹内　さや

ベーシックマガジン BM読者のホームページ・ギャラリー

長かった夏休みもとうとう終わってしまいました。休みボケで遅刻などしてる人はいませんか？生活のリズムを取り戻して，学校で居眠りしないように気をつけましょう。
今回は，秋の夜長にピッタリのネットワーク・ゲームの解説をはじめ，時間を有意義に活用できるホームページを紹介。芸術や趣味に没頭してみるのもおもしろいかもしれませんね。

●ベーマガ編集部のオススメ●

東京都世田谷区　林 大紋さん（28歳）制作

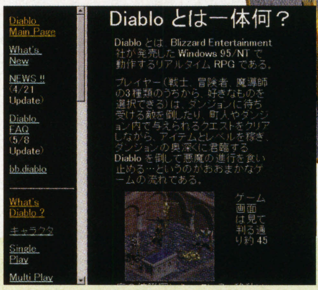
Tamon's Diablo Page（TDP）

タモン's ディアブロ ページ

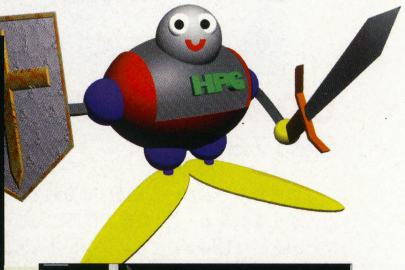
http://www.techarts.co.jp/tamon/diablo/

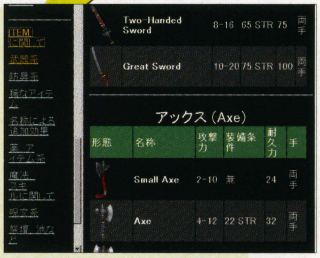
先月号の特集で紹介している話題のネットワーク・ゲーム『DIABLO』の個人制作のホームページです。ゲームのストーリー，キャラクターの紹介にはじまり，ゲーム中で手に入るアイテム，呪文の解説など，これからゲームをはじめる人にとって重要な情報がたくさん用意されています。このホームページさえ見れば，DIABLOに関する基礎知識はクリアしたも同然。マニュアルを読んでもよくわからない人は，このホームページでゲーム・システムや基本的操作を把握するといいでしょう。

from　林さん
DIABLOに関することであれば何であれ書けるのですが，自分のホームページの紹介となるとちょっと戸惑ってしまいます。あくまで評価などは見る人の観点にあるものと信じてホームページを作っていますから…。一度見に来て，それから評価してくれればと思います。

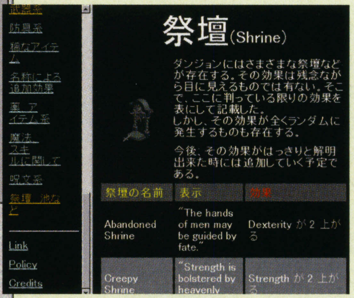


▲DIABLOの世界観，ストーリーの概要がわかるページ。真の目的を目指すもよし，アイテム探しに夢中になるのもOKだ

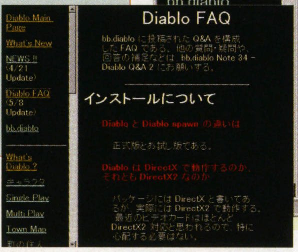




▲武器の名称から耐久度，攻撃力などを細かく分類。キミはすべてのアイテムを集められるか？



▲ダンジョン内にあるオブジェクトに関する解説も用意されている。これらの効用を知ってた人は少ないかも？



▶DIABLOに関する基本的な質問も掲載。導入前に読めば失敗する可能性もなくなるぞ

●このホームページがオススメ●

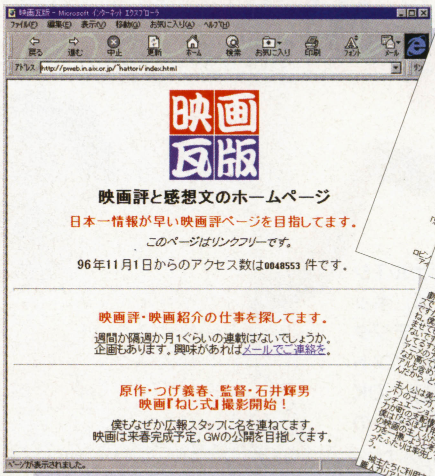
東京都中央区　服部 弘一郎さん（31歳）制作

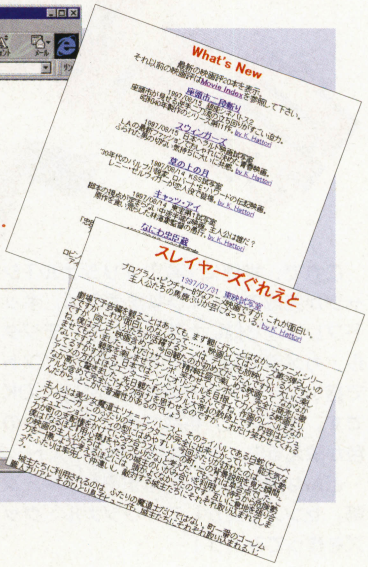
映画瓦版

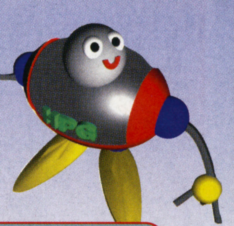
http://pweb.in.aix.or.jp/~hattori/index.html

ライターを本業としている服部さんが，個人的に制作，公開しているホームページ。邦画／洋画／アニメはもちろん，ホラーやアクション，SFXなどジャンルを問わずさまざまな作品を批評しています。往年の名作から公開直前の最新作まで網羅しているので，レンタル・ビデオを借りるとき，映画館に足を運ぶときの参考になるでしょう。

from　服部さん
このホームページでは，試写室や映画館で観た映画の感想を，どこよりも早く紹介します。掲載している映画タイトルは数百本。毎週10本程度の新作映画を追加していきます。雑誌には書けないきびしい意見もそのまま掲載。映画ファンなら必見のページです。







●このホームページがオススメ●

神奈川県川崎市　さつきさん（28歳）制作

さつきの私生活小改善計画

http://www.bremen.or.jp/satuki/

さつきさんのダイエット＆生活改善計画や，生活のちょっとしたできごとを紹介するホームページ。夏休みに体重が増えてしまった人は，さつきさんのダイエット計画に便乗するといいかも。また，さつきさんがダイエットとともに熱中している，フライト・シミュレータによるバーチャル飛行も紹介。その魅力を知りたい人には，こちらがオススメです。

from　さつきさん

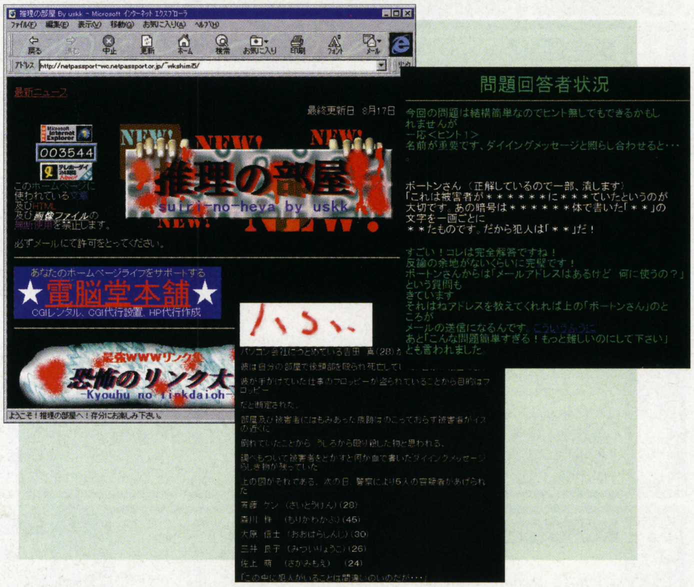
さつき家の家計簿紹介や罰金制度付きのダイエット・グラフ，家庭の小言をおもしろオカシク掲載しています。ただいまフライト・シュミレータにて，日本横断バーチャル旅行中。南は九州沖縄から，北は北海道まで全国各地を探検しています。ぜひ気軽に見に来てね！

●僕のホームページを見て！●

神奈川県横浜市　uskkさん（15歳）制作

推理の部屋 By uskk

http://netpassport-wc.netpassport.or.jp/~wkshimi5/

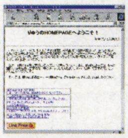


制作者のuskkさんから出題された推理クイズを，あなたは解き明かすことができるか？　マンガやアニメで流行している推理物をホームページで展開。文章を隅々まで読んで，事件にどんなトリックが使われているか，どこに落とし穴があるかを見つけてください。みごと推理を的中させた人には，歴代正解者として紹介される栄誉を受けられます。

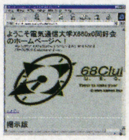
from uskkさん

推理クイズのホームページです。出題される推理クイズにチャレンジして推理を送れば，僕が正解かどうかコメントします。正解者は歴代正解者としてリストアップされます。クイズで殺してしまった人たちの隠しお墓などもあるので探してみるとおもしろいかも。ぜひ一度遊びに来てください！

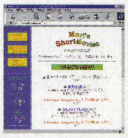
▶こんなホームページもおもしろいぞ！



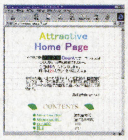
りゅうのHOMEPAGE
http://village.infoweb.or.jp/~fwih3185/index.htm
りゅうさん（24歳）制作
音楽や競馬，タロット占いにオリジナル小説と，友達が各コーナーを担当している合作ホームページ。



電気通信大学X680x0同好会
http://ltm.cs.uec.ac.jp/usr/68club/index.html
石井 清貴さん（23歳）制作
X-BASICをはじめC言語の解説など，プログラミングに役立つ情報がいっぱい。秋に向けて学園祭情報も公開。



MORI'S SHORT MOVIES
http://www.bekkoame.or.jp/~mor/
森 巧尚さん（31歳）制作
ホームページで楽しめるミニゲームをたくさん用意。DirectorとFlashのShockwaveプラグインで楽しむことができます。



Attractive Home Page
http://www02.so-net.or.jp/~hage/
細井 博之さん（14歳）制作
ハードディスクの整理法やオリジナル・ソフトのダウンロード，たまごっちの情報などが紹介されています。

キミのホームページをベーマガで紹介！

ホームページ・ギャラリーでは，みなさんからのホームページ情報を大募集しています。「ココのホームページがおもしろいよ！」，「僕が作ったホームページを紹介して！」など何でもOK！　また，「こんなホームページはないの？」という質問でもかまいません。内容を教えてくれれば，こちらで探してみます。みなさんからの情報をお待ちしています！

■ハガキのあて先
〒141東京都品川区東五反田1-11-15
電波新聞社　マイコンBASICマガジン編集部
ホームページ・ギャラリー係
※愛読者カードでの応募も可

■電子メールの送り先
bm@jolls.co.jp　※件名にはかならず「ホームページ・ギャラリー係」と入力してください

◆ハガキ，電子メールの記入項目
①住所
②氏名（希望する場合はペンネーム）
③年齢
④電話番号または電子メールのアドレス
⑤推薦するホームページのURL（http://~），探してほしいホームページ
⑥推薦文またはPR文（150文字程度）
⑦この記事への質問，感想など

ベーマガ・ホームページ好評テスト稼働中！　URL＝http://www.iijnet.or.jp/jolls/bm/

パソコン専門店のテレフォンショッピング

WAVE EYE ウェーブ・アイ

★全国配送OK
★指定日配送OK
★学生クレジットOK（20才以上）
★お見積り無料

●お見積りは
TEL.0466-44-0488 FAX.0466-44-0099
e-mail hamasho@mars.dtinet.or.jp

お支払い方法いろいろ

現金一括なら
★代金引換え
★銀行振込［横浜銀行湘南台支店 当座0000467 株式会社ウェーブアイ］
★現金書留［〒252 神奈川県藤沢市湘南台1-11-6 ウェーブ・アイ通信販売課行］

クレジットなら
★最長84回のらくらくお支払い
★6ヶ月後かららくらくスタート（ご希望の方のみ）
★ボーナスのみのお支払いもOK

商品注文専用ダイヤル **0120-009898**
受付時間/午前10:00～夜8:00まで

商品注文ホームページアドレス http://www.waveeye.co.jp/

はがき・FAXでのご注文は

注文書
1.お名前
2.住所
3.電話番号
4.年齢
5.職業
6.保護者名（未成年者の方）
7.商品名
8.支払方法（現金一括・クレジット）
9.雑誌名
★クレジットの場合
月々○円×○回
ボーナス○円×○回

ハガキ送付先 〒252
神奈川県藤沢市湘南台1-11-6
ウェーブ・アイ通信販売課 行
FAX送付先
0466-44-0099

★プランの組替自由！単品での販売も致しております。商品もお気軽にお問い合わせください。

NEC新型バリュースター登場

プラン1001 98 Value Star
PC-9821V166/S5C2（MMX166、32MB、2GBHD、336モデム、15"CRT、20xCD）……318,000円
BJC-240J（Canonカラー BJプリンタ）……39,800円
プリンタケーブル……3,000円
OAタップ……プレゼント
マウスパッド……プレゼント
定価合計360,800円→ ウェーブ・アイ特価

8,000円 ×24回	ボーナス20,000円×4回
4,000円 ×36回	ボーナス23,000円×6回
6,100円 ×48回	ボーナスなし

プラン1002 98 Value Star
PC-9821V200/S5C2（MMX200、32MB、2GBHD、336モデム、15"CRT、20xCD）……358,000円
MJ-830CS（EPSONカラーインクジェットプリンタ）……44,000円
プリンタケーブル……3,000円
OAタップ……プレゼント
マウスパッド……プレゼント
定価合計405,000円→ ウェーブ・アイ特価

9,800円 ×24回	ボーナス22,000円×4回
5,000円 ×36回	ボーナス26,000円×6回
7,300円 ×48回	ボーナスなし

プラン1003 98 Value Star
PC-9821V200/SZC2（MMX200、32MB、3GBHD、336モデム、20xCD）……338,000円
CPD-17SF9（SONY17"トリニトロンディスプレイ）……99,800円
MJ-830CS（EPSONカラーインクジェットプリンタ）……44,000円
プリンタケーブル……3,000円
OAタップ……プレゼント
マウスパッド……プレゼント
定価合計484,800円→ ウェーブ・アイ特価

8,000円 ×36回	ボーナス20,000円×6回
5,000円 ×48回	ボーナス23,000円×8回
7,300円 ×60回	ボーナスなし

プラン1004 98 Value Star
PC-9821V200/MZC2（MMX200、32MB、3GBHD、336モデム、20xCD）……358,000円
CV-175（TOTOKU、ダイヤモンドトロン17"ディスプレイ）……128,000円
PM-700C（EPSONカラーフォトマッハプリンタ）……59,800円
プリンタケーブル……3,000円
OAタップ……プレゼント
マウスパッド……プレゼント
定価合計548,800円→ ウェーブ・アイ特価

8,900円 ×36回	ボーナス20,000円×6回
5,900円 ×48回	ボーナス22,000円×8回
8,000円 ×60回	ボーナスなし

プラン1005 98 Value Star
PC-9821V200/M7H2（MMX200、32MB、3GBHD、336モデム、CD-R、デジタルビデオカメラ、17"クロマクリアCRT）……498,000円
PM-700C（EPSONカラーフォトマッハプリンタ）……59,800円
プリンタケーブル……3,000円
OAタップ……プレゼント
マウスパッド……プレゼント
定価合計560,800円→ ウェーブ・アイ特価

9,000円 ×36回	ボーナス24,000円×6回
5,900円 ×48回	ボーナス25,000円×8回
8,400円 ×60回	ボーナスなし

プラン1006 PC-9821Ls13/D10C2
PC-9821Ls13/D10C2（P133、32MB、1GBHD、11xCD、336モデム、12.1"DSTN）……398,000円
MJ-830CS（EPSONカラーインクジェットプリンタ）……44,000円
プリンタケーブル……3,000円
定価合計445,000円→ ウェーブ・アイ特価

6,900円 ×36回	ボーナス18,000円×6回
3,900円 ×48回	ボーナス23,000円×8回
6,400円 ×60回	ボーナスなし

プラン1007 PC-9821Ls150/S14C2
PC-9821Ls150/S14C2（MMX150、32MB、1.4GBHD、11xCD、336モデム、12.1"TFT）……530,000円
MJ-830CS（EPSONカラーインクジェットプリンタ）……44,000円
プリンタケーブル……3,000円
定価合計577,000円→ ウェーブ・アイ特価

8,900円 ×36回	ボーナス20,000円×6回
5,900円 ×48回	ボーナス22,000円×8回
7,900円 ×60回	ボーナスなし

プラン1008 PC-9821Nw133/D14C
PC-9821Nw133/D14C（MMX133、32MB、1.4GBHD、11xCD、336モデム、12.1"DSTN）……408,000円
BJC-35VⅡ（超小型カラーBJプリンタ）……54,800円
プリンタケーブル……3,000円
定価合計465,800円→ ウェーブ・アイ特価

6,900円 ×36回	ボーナス20,000円×6回
4,000円 ×48回	ボーナス24,000円×8回
6,600円 ×60回	ボーナスなし

プラン1009 PC-9821Nw150/S20C
PC-9821Nw150/S20C（MMX150、32MB、2GBHD、16xCD、336モデム、12.1"TFT）……520,000円
PM-700C（EPSONカラーフォトマッハプリンタ）……59,800円
プリンタケーブル……3,000円
定価合計582,800円→ ウェーブ・アイ特価

9,900円 ×36回	ボーナス20,000円×6回
6,000円 ×48回	ボーナス26,000円×8回
8,600円 ×60回	ボーナスなし

プラン1010 98FINE
PC-9821F200/X20（MMX200、32MB、2GBHD、14.1"TFT、16xCD）……620,000円
定価620,000円→ ウェーブ・アイ特価

9,900円 ×36回	ボーナス26,000円×6回
6,900円 ×48回	ボーナス25,000円×8回
9,200円 ×60回	ボーナスなし

パナソニック

プラン1011 Let's note
AL-N2T515J5（MMX150、32MB、1.6GBHD、10.4"TFT）……428,000円
BJC-35VⅡ（超小型カラーBJプリンタ）……54,800円
プリンタケーブル……3,000円
定価合計485,800円→ ウェーブ・アイ特価

8,000円 ×36回	ボーナス20,000円×6回
5,000円 ×48回	ボーナス23,000円×8回
7,300円 ×60回	ボーナスなし

プラン1012 CF-233PD
CF-233PD（MMX233、32MB、4.3GBHD、8xCD、PD、336モデム）……498,000円
TX-D17P53J（パナフラット）……108,000円
MJ-830CS（EPSONカラーインクジェットプリンタ）……44,000円
プリンタケーブル……3,000円
OAタップ……プレゼント
マウスパッド……プレゼント
定価合計653,000円→ ウェーブ・アイ特価

8,000円 ×48回	ボーナス25,000円× 8回
5,500円 ×60回	ボーナス28,000円×10回
8,800円 ×72回	ボーナスなし

98セレブ

プラン1013 PC-9821C200/CmodelS1
PC-9821C200/CmodelS1（MMX200、32MB、3GBHD、TVキャプチャ、336モデム、17インチディスプレイ＋アンプ内蔵スピーカセット）……498,000円
PC-SW700（BK）（スーパーウーファ・システム）……15,000円
OAタップ……プレゼント
マウスパッド……プレゼント
定価合計513,000円→ ウェーブ・アイ特価

9,900円 ×24回	ボーナス30,000円×4回
5,900円 ×36回	ボーナス26,000円×6回
8,000円 ×48回	ボーナスなし

プラン1014 PC-9821C233/V
PC-9821C233/V（MMX233、32MB、4GBHD、DVD、TVキャプチャ、336モデム）……498,000円
PC-DH32W1（32インチBS内蔵ワイドディスプレイTV）……380,000円
PC-SW700（BK）（スーパーウーファ・システム）……15,000円
PC-TS32W（TVスタンド）……30,000円
OAタップ……プレゼント
マウスパッド……プレゼント
定価合計923,000円→ ウェーブ・アイ特価

10,900円 ×48回	ボーナス40,000円× 8回
8,800円 ×60回	ボーナス35,000円×10回
12,600円 ×72回	ボーナスなし

SONY バイオ VAIO
ウェーブ・アイ各店にて好評販売中！

IBMアプティバ

プラン1016 Aptiva T8B
Aptiva T8B（MMX166、32MB、3.1GBHD、16xCD、336モデム、15"CRT）
MJ-830CS（EPSONカラーインクジェットプリンタ）……44,000円
プリンタケーブル……3,000円
OAタップ……プレゼント
マウスパッド……プレゼント
ウェーブ・アイ特価

9,900円 ×24回	ボーナス26,000円×4回
5,000円 ×36回	ボーナス29,000円×6回
7,700円 ×48回	ボーナスなし

プラン1017 Aptiva T9E
Aptiva T9E（MMX200、32MB、4.2GBHD、16xCD、336モデム、17"CRT）
PM-700C（EPSONカラーフォトマッハプリンタ）……59,800円
プリンタケーブル……3,000円
OAタップ……プレゼント
マウスパッド……プレゼント
ウェーブ・アイ特価

9,000円 ×36回	ボーナス23,000円×6回
6,000円 ×48回	ボーナス24,000円×8回
8,300円 ×60回	ボーナスなし

プラン1018 Aptiva TAE
Aptiva TAE（MMX233、32MB、4.2GBHD、336モデム、17"CRT）
PM-700C（EPSONカラーフォトマッハプリンタ）……59,800円
プリンタケーブル……3,000円
OAタップ……プレゼント
マウスパッド……プレゼント
ウェーブ・アイ特価

9,900円 ×36回	ボーナス24,000円×6回
6,900円 ×48回	ボーナス24,000円×8回
9,100円 ×60回	ボーナスなし

IBMシンクパッド

プラン1019 ThinkPad315D-7KJ
ThinkPad315D-7KJ（P133、32MB、1.08GBHD、10xCD、336モデム、11.3"TFT）
BJC-35VⅡ（超小型カラーBJプリンタ）……54,800円
プリンタケーブル……3,000円
ウェーブ・アイ特価

9,100円 ×36回	ボーナス18,000円×6回
7,000円 ×48回	ボーナス15,000円×8回
7,900円 ×60回	ボーナスなし

プラン1020 ThinkPad535E-36J
ThinkPad535E-36J（MMX150、16MB、1.6GBHD、10.4"TFT）
PM-700C（EPSONカラーフォトマッハプリンタ）……59,800円
プリンタケーブル……3,000円
ウェーブ・アイ特価

7,200円 ×48回	ボーナス18,000円× 8回
6,000円 ×60回	ボーナス15,000円×10回
5,700円 ×72回	ボーナス10,000円×12回

東芝

プラン1021 INFINIA7160J2
PV1019JA（MMX166、32MB、2.5GBHD、17"CRT、TV）
BJC-420J（Canonカラー BJプリンタ）……59,800円
プリンタケーブル……3,000円
OAタップ……プレゼント
マウスパッド……プレゼント
ウェーブ・アイ特価

8,900円 ×24回	ボーナス25,000円×4回
5,000円 ×36回	ボーナス24,000円×6回
7,000円 ×48回	ボーナスなし

プラン1023 INFINIA
PV1021JB（MMX233、32MB、3GBHD、17"CRT、TV、DVD）
PM-700C（EPSONカラーフォトマッハプリンタ）……59,800円
プリンタケーブル……3,000円
OAタップ……プレゼント
マウスパッド……プレゼント
ウェーブ・アイ特価

9,900円 ×36回	ボーナス30,000円× 6回
6,800円 ×48回	ボーナス29,000円× 8回
9,700円 ×60回	ボーナスなし

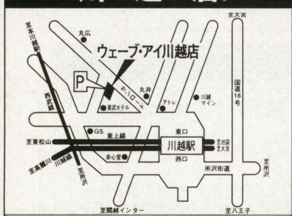
プラン1024 サテライト220
28.8kbpsモデム進呈
PA1240S9（P133、16MB、1.4GBHD、12.1"DSTN液晶、SVGA表示）……288,000円
16MB増設メモリ
PA2610UJ（内蔵CD-ROM）……40,000円
ウェーブ・アイ特価

7,900円 ×24回	ボーナス16,000円×4回
3,900円 ×36回	ボーナス20,000円×6回
5,700円 ×48回	ボーナスなし

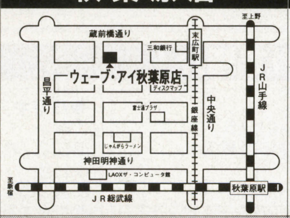
プラン1025 SatellitePro460CDT
SatellitePro460CDT（MMX166、32MB、2.1GBHD、12.1"TFT、10xCD、336モデム、WORD/EXCEL）……558,000円
BCJ-455J（A3対応カラーBJプリンタ）……79,800円
プリンタケーブル……3,000円
定価合計640,800円→ ウェーブ・アイ特価

7,900円 ×48回	ボーナス22,000円× 8回
5,500円 ×60回	ボーナス25,000円×10回
8,300円 ×72回	ボーナスなし

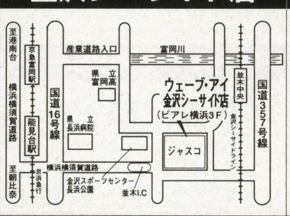
ホームページ開設
http://www.waveeye.co.jp/
毎日更新、最新情報をお届け！
お見積り・ご注文もOK！
価格情報：ショップ案内
サポート案内：求人情報などなど

川越店


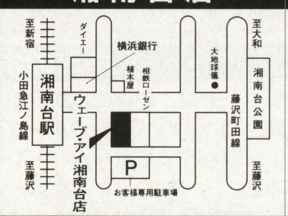
TEL.0492-25-9888 川越市脇田町9-3 Kスクエア1F

秋葉原店


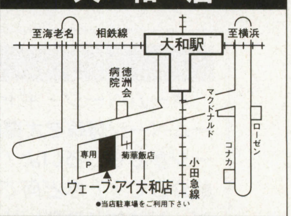
TEL.03-5296-2433 千代田区外神田3-8-17渡辺ビル

金沢シーサイド店


TEL.045-786-9995 横浜市金沢区並木2-13-7ビアレ横浜3F

湘南台店


TEL.0466-43-1771 藤沢市湘南台1-10-1

大和店


TEL.0462-63-9898 大和市中央5-6-29

ウェーブ・アイはNECマイコンプラザ・

富士通FMV 冬のボーナス一括払い 金利・手数料 0キャンペーン！

※期間／'97.7.5～9.30

富士通 新型

プラン1030 DESKPOWER SⅢ165

FMVS31651（MMX166、32MB、2.6GBHD、336モデム、15"CRT）……313,000円
MJ-830CS（EPSONカラーインクジェットプリンタ）44,000円
プリンタケーブル……3,000円
OAタップ……プレゼント
マウスパッド……プレゼント
入門ビデオ……プレゼント
定価合計360,000円→ ウェーブ・アイ特価

9,000円 ×24回	ボーナス21,000円×4回
4,900円 ×36回	ボーナス22,000円×6回
6,700円 ×48回	ボーナスなし

プラン1031 DESKPOWER SⅢ167

FMVS31671（MMX166、32MB、2.6GBHD、336モデム、17"CRT）……358,000円
PM-700C（EPSONカラーフォトマッハプリンタ）59,800円
プリンタケーブル……3,000円
OAタップ……プレゼント
マウスパッド……プレゼント
入門ビデオ……プレゼント
定価合計420,800円→ ウェーブ・アイ特価

10,000円 ×24回	ボーナス27,000円×4回
6,000円 ×36回	ボーナス24,000円×6回
7,800円 × 48回	ボーナスなし

プラン1032 DESKPOWER SⅢ20

FMVS3201（MMX200、32MB、3.2GBHD、336モデム、17"CRT）……398,000円
BJC-420J（Canonカラー BJプリンタ）59,800円
プリンタケーブル……3,000円
OAタップ……プレゼント
マウスパッド……プレゼント
入門ビデオ……プレゼント
定価合計460,800円→ ウェーブ・アイ特価

6,900円 ×36回	ボーナス22,000円×6回
3,900円 ×48回	ボーナス26,000円×8回
6,900円 ×60回	ボーナスなし

プラン1033 DESKPOWER SⅢ23

FMVS3231（PⅡ233、32MB、3.2GBHD、336モデム、17"CRT、CD-R）……523,000円
PM-700C（EPSONカラーフォトマッハプリンタ）59,800円
プリンタケーブル……3,000円
OAタップ……プレゼント
マウスパッド……プレゼント
入門ビデオ……プレゼント
定価合計585,800円→ ウェーブ・アイ特価

9,900円 ×36回	ボーナス26,000円×6回
6,800円 ×48回	ボーナス26,000円×8回
9,200円 ×60回	ボーナスなし

プラン1034 DESKPOWER TⅢ20

FMVT3201（MMX200、32MB、3.2GBHD、336モデム、17"CRT）……448,000円
PM-700C（EPSONカラーフォトマッハプリンタ）59,800円
プリンタケーブル……3,000円
OAタップ……プレゼント
マウスパッド……プレゼント
入門ビデオ……プレゼント
定価合計510,800円→ ウェーブ・アイ特価

7,900円 ×36回	ボーナス26,000円×6回
4,900円 ×48回	ボーナス28,000円×8回
7,900円 ×60回	ボーナスなし

プラン1035 DESKPOWER TⅢ23

FMVT3231（PⅡ233、32MB、3.2GBHD、336モデム、17"CRT）……598,000円
PM-700C（EPSONカラーフォトマッハプリンタ）59,800円
プリンタケーブル……3,000円
OAタップ……プレゼント
マウスパッド……プレゼント
入門ビデオ……プレゼント
定価合計660,800円→ ウェーブ・アイ特価

8,900円 ×48回	ボーナス21,000円× 8回
6,000円 ×60回	ボーナス26,000円×10回
9,000円 ×72回	ボーナスなし

プラン1036 BIBLO NU13

FMVNU131（P133、32MB、1.3GBHD、336モデム、11.3"TFT）……398,000円
BJC-35VⅡ（超小型カラーBJプリンタ）……54,800円
プリンタケーブル……3,000円
キャリングバッグ……プレゼント
入門ビデオ……プレゼント
定価合計455,800円→ ウェーブ・アイ特価

7,900円 ×36回	ボーナス18,000円× 6回
5,000円 ×48回	ボーナス21,000円× 8回
7,100円 ×60回	ボーナスなし

プラン1037 BIBLO NU15

FMVNU151（MMX150、32MB、1.6GBHD、336モデム、12.1"TFT）……498,000円
BJC-35VⅡ（超小型カラーBJプリンタ）……54,800円
プリンタケーブル……3,000円
キャリングバッグ……プレゼント
入門ビデオ……プレゼント
定価合計555,800円→ ウェーブ・アイ特価

9,900円 ×36回	ボーナス20,000円×6回
6,900円 ×48回	ボーナス21,000円×8回
8,600円 ×60回	ボーナスなし

プラン1038 BIBLO NP13

FMVNP131（MMX133、32MB、1.6GBHD、336モデム、12.1"TFT）……488,000円
BJC-420J（Canonカラー BJプリンタ）……59,800円
プリンタケーブル……3,000円
キャリングバッグ……プレゼント
入門ビデオ……プレゼント
定価合計550,800円→ ウェーブ・アイ特価

8,900円 ×36回	ボーナス24,000円×6回
5,900円 ×48回	ボーナス25,000円×8回
8,400円 ×60回	ボーナスなし

プラン1039 BIBLO NC13D

FMVNC13D（P133、16MB、1GBHD、336モデム、7.2"DSTN、アプリなし）……248,000円
BJC-35VⅡ（超小型カラーBJプリンタ）……54,800円
プリンタケーブル……3,000円
キャリングバッグ……プレゼント
入門ビデオ……プレゼント
定価合計305,800円→ ウェーブ・アイ特価

7,900円 ×24回	ボーナス16,000円×4回
3,000円 ×36回	ボーナス26,000円×6回
5,700円 ×48回	ボーナスなし

お買得デスクトップパソコン

IBM
Aptiva T71……182,000円
2161-T81（Office97）……228,000円
2161-T85（Office97）……278,000円
2161-T95……298,000円
2162-B86……298,000円
2162-B87……332,900円
2162-B97……348,000円

アップル
PowerMac7300/180/16/2G/CD 208,000円
PowerMac7600/200/32/2G/CD 258,000円
PowerMac4400/200 スタンダードモデル 189,800円
PowerMac4400/200 グラフィックモデル 218,800円

NEC
PC-9821Ct20/AA AB……289,800円
PC-9821Cu13/TB2……169,600円
PC-9821Cu16/HA2……184,000円
PC-9821C166/C……165,000円
PC-9821C166/C-S1……235,000円
PC-9821F166/D20……289,800円
PC-9821V16/S5PC2……187,800円
PC-9821V200/M7C2……288,000円
PC-9821V200/S5C2……238,000円
PC-9821V200/S7C2……264,700円
PC-9821V200/SZC2＋D171R 274,800円
PC-9821V200/SZC2＋JC-1574VM 249,800円
PC-9821V233/M7C2……313,700円
PC-9821V233/M7VE2……448,000円
PC-9821Xc16/M7A3……229,800円
PC-9821Xc16/M7B3……233,800円
PC-9821Xc16/S5A3……179,800円
PC-9821Xc16/S7A3……216,800円
PC-9821Xc200/M7A3……284,900円
PC-9821Xc200/S7A3……264,800円
PC-9821Xv20/W30……229,800円
PC-9821RA223/N30……269,800円
PC-9821RA223/W30……264,500円
PC-9821RV226/N20……359,800円

東芝
PV1020JA……299,800円
PV1021JA……355,000円

富士通
FMV DESKPOWER SⅢ165……ウェーブ・アイ特価
FMV DESKPOWER SⅢ167……ウェーブ・アイ特価
FMV DESKPOWER SⅢ16A……ウェーブ・アイ特価
FMV DESKPOWER SⅢ20……ウェーブ・アイ特価
FMV DESKPOWER SⅢ20B……ウェーブ・アイ特価
FMV DESKPOWER SⅢ23……ウェーブ・アイ特価
FMV DESKPOWER SCⅢ16……ウェーブ・アイ特価
FMV DESKPOWER TⅢ16……ウェーブ・アイ特価
FMV DESKPOWER TⅢ20……ウェーブ・アイ特価
FMV DESKPOWER TⅢ20D……ウェーブ・アイ特価
FMV DESKPOWER TⅢ20M……ウェーブ・アイ特価
FMV DESKPOWER TⅢ23……ウェーブ・アイ特価

三菱
Apricot MS540 modelN2A2……268,000円

UMAX
Apus2000/160……124,000円
Apus2000/200……169,000円
Apus2000/200VR……219,800円
Apus3000/180……148,000円
Apus3000/240……233,000円
Pulsar 2500……517,000円
Pulsar 2500DP Pro……914,700円
Pulsar 2000DP……468,000円
Pulsar 2000VR……312,800円
Pulsar 2250……355,000円
Pulsar 2330VR……337,800円

お買得ノートパソコン

IBM
Think Pad310-30J……258,000円
Think Pad380-10J……237,000円
Think Pad385D-3ZJ……399,800円
Think Pad560E-40J……379,800円
Think Pad765D-J9H……ウェーブ・アイ特価
Think Pad315D-7KJ（Office97）……318,000円
Think Pad385D-3ZJ（Office97）……419,800円

シャープ
MN-5100D……ウェーブ・アイ特価
MN-5500……ウェーブ・アイ特価
MN-6550D……ウェーブ・アイ特価
MN-7650……ウェーブ・アイ特価
MN-7750……ウェーブ・アイ特価

NEC
PC-9821La13/S14……269,000円
PC-9821Ls13/D10C2……259,800円
PC-9821Ls150/S14C2……298,000円
PC-9821Nr13/D14……186,000円
PC-9821Nr13/S14……249,000円
PC-9821Nr13/S14N……298,000円
PC-9821Nr13/S14Z……248,000円
PC-9821Nr150/X14F……338,000円
PC-9821Nr166/X30F……ウェーブ・アイ特価
PC-9821Nr166/X30N……ウェーブ・アイ特価
PC-9821Nw133/D14C……ウェーブ・アイ特価
PC-9821Nw150/S20C……ウェーブ・アイ特価

キヤノン
INNOVA3600CX(97F)……289,800円
INNOVA3600DXM (98F)……369,800円
INNOVA3800EX……478,000円
INNOVA3800FX……554,000円
INNOVA3800GX……619,800円

アップル
P.BOOK2400C/180……348,000円
P.BOOK3400C/240……ウェーブ・アイ特価

東芝
PORTEGE 300CT/1.6……ウェーブ・アイ特価
Satellite Pro 440CT/1.4……309,800円
Satellite Pro 440CDT/1.4……369,800円
Satellite Pro 440CX/1.4……238,000円
Satellite Pro 440CDX/1.4……248,000円
TECRA 530CDT/2.1……519,000円
Satellite Pro 460CT/1.4……ウェーブ・アイ特価

富士通
FMV BIBLO NC13D……ウェーブ・アイ特価
FMV BIBLO NP13……ウェーブ・アイ特価
FMV BIBLO NU13……ウェーブ・アイ特価
FMV BIBLO NU13D……ウェーブ・アイ特価
FMV BIBLO NU15……ウェーブ・アイ特価

モバイル

プラン1040 PowerZaurus
MI-506
標準価格130,000円の品
特価 95,800円

8,800円 ×12回	ボーナス なし

プラン1042 カシオペア
A-51(WINDOWS CE)
標準価格 88,000円の品
特価 74,700円

6,900円 ×12回	ボーナス なし

プラン1044 Libletto60CT/810
PA1252J9 (WINDOWS 95)
標準価格228,000円の品
特価 169,800円

8,100円 ×24回	ボーナス なし

プラン1041 INTER TOP
IT-10C
標準価格128,000円の品
特価 97,800円

9,000円 ×12回	ボーナス なし

プラン1043 モバイルギア
MC-CS12 (WINDOWS CE)
標準価格89,000円の品
特価 67,800円

6,300円 ×12回	ボーナス なし

プラン1045 モバイルギア
MC-MK22
標準価格 79,000円の品
特価 59,800円

5,500円 ×12回	ボーナス なし

アウトレット 商品です 放出品

富士通 FMVS2071……198,000円
富士通 FMVS2151……158,000円
富士通 FMVS16T51……179,000円
富士通 FMVS21654……189,800円
富士通 FMVS16P51……199,000円
富士通 FMVS22051……218,000円
富士通 FMVS16P52……189,800円
富士通 FMVS1351……139,800円
富士通 FMV21674……239,000円
富士通 FMVS2201……259,000円
キヤノンINNOVA3400DX……259,800円
NEC PC-9821Ct16F/A……187,000円
NEC PC-9821V7/S7KA……89,800円
NEC PC-9821Nr13/D10B 199,800円
NEC PC-9821Nr15/S10 245,000円
NEC PC-9821V20/S5D3 178,000円
NEC PC-9821V20/S5C3Z 148,000円
IBM Aptiva H75……238,000円

展示処分品も多数あり お問い合せ下さい

IBM Aptiva515……59,800円
東芝 ポーテジェ660……258,000円
エプソンVT-516SX……128,000円
SHARP MN-5200Z……288,000円
Panasonic CF-100A（展示処分）129,800円
Panasonic CF-200PDX（展示処分）258,000円
SOTEC Bird100……168,000円
毎日変動あり。探し物ありましたらお問い合せ下さい。

これがウェーブ・アイのサポートです。

お申し込み お問い合わせは **0466-44-0488へ**
またはウェーブ・アイ各店へ

1 ウェーブ・アイ ダイヤルサポート (WDS) ★土・日もOK!
（サポート受付時間AM11:00～12:00,PM1:00～8:00）
使い方がわからないとか、インターネットが繋がらない、プリンタの設定がわからないなど、いろいろなトラブルに電話でサポート。
会員専用回線を御用意してありますので、混み合うことはありません。
何度ご利用頂いてもOKです。
※年会費5,000円 対象機種／富士通：デスクパワー、ビブロ／IBM:アプティバ、ThinkPad NEC: Value Star、Canbe、98mate、98note／東芝：プレッツア、インフィニア、ダイナブック

2 ウェーブ・アイ 出張サポート
お客様宅までお伺いしてサポート致します。電話だけでは、どうしても解決できないトラブルには本当にありがたいサポートです。是非ご利用ください。（WDS会員は特別割引あり）
※対象機種／富士通FMV：サポートメニュー、料金はお電話にてお問い合わせください。

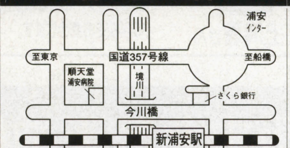
3 最長5年保証
購入時にわずかな掛金で最長5年まで無料修理保証が受けられます。
一度の修理代は2～3万円は当たり前です。入って安心の保証です。
（保証は、メーカー保証規約に従います）掛金はお電話にてお問い合わせください。

WAVE EYE
株式会社ウェーブ・アイ

千葉店

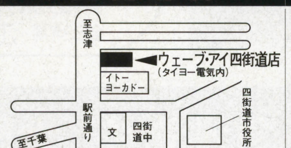
TEL.043-279-7118 千葉市美浜区高洲3-14-2

浦安店



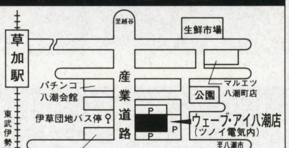
TEL.047-353-7632 浦安市今川1-13-27 2F

四街道店



TEL.043-421-6606 四街道市大日431-6

八潮店



TEL.0489-94-1110 八潮市柳之宮351-2

神奈川県藤沢市湘南台1-11-6
※表示価格は全て消費税抜きの価格です。

振込口座/横浜銀行湘南台支店
当座0000467
名 義/株式会社 ウェーブ・アイ

★下記の場合、お客様のご都合による返品、交換はお断りさせていただきます。
- 商品を代引でご注文いただいた場合
- 商品出荷後の交換、キャンセル
- お客様のもとでキズ、破損が生じたもの
- 一度開封されたもの、ご使用になられたもの

初期不良または、運送中の不良に関しては交換致します。

富士通FMLABだから安心!!

COMPUTER 恋LAND 夢LAND

東京ゲームデザイナー学院 PHONE 03-3370-2720

［東京校・横浜校・大宮校］ 〒151 東京都渋谷区代々木3-55-28 ■資料請求はお気軽にお電話下さい。(無料)

ゲームクリエイター科 ☎03-3370-2720

ゲームデザイナー養成講座コース一覧

全日制	1年コース	(月～金曜日) AM10:00～PM4:00	1年間でゲームのデザインからゲームプログラムの制作までの、ゲーム制作の一連の流れを全てマスターするコースです。
全日制	2年コース	(月～金曜日) AM10:00～PM4:00	ゲームデザインからプログラム制作までを2年間かけてじっくりと勉強できます。時間がありますから凝ったコンピューターゲームを制作することができます。
全日制	3年コース	(月～金曜日) AM10:00～PM4:00	このコースは、3年間かけてかなり高度で未来的な技術も併せて修得することを志す方には最適です。

ゲームアーティスト・ゲームキャラクターデザイナー養成講座

全日制	(月～金曜日) AM10:00～PM4:00	デッサンの基礎からゲームキャラクターのデザイン及びキャラクターのアニメーション技術を実習中心の授業体制で徹底指導、今人気急上昇の講座です。(1、2年コース)

ゲームアーティスト・ゲームCGクリエイター養成講座

全日制	(月～金曜日) AM10:00～PM4:00	デッサンの基礎から、2D・3DCGグラフィック及び2D・3Dグラフィックアニメーション技術を実習中心に完璧指導。今キャラクターデザイナー養成講座と並んで人気急上昇の講座です。

3Dグラフィック&モーションキャプチャークリエイター養成講座

全日制	(月～金曜日) AM10:00～PM4:00	デッサンの基礎から今流行の3Dグラフィック技術、人物の動きを直接取り込む最新の技術「モーションキャプチャー」を勉強する創造力とハイテク重視のゲームグラフィッカー養成講座です。(2、3年コース)

ゲーム企画・シナリオライター養成講座

全日制	(月～金曜日) AM10:00～PM4:00	ゲーム企画、シナリオを中心に、ゲーム心理学、CG、キャラクターデザイン、プログラミングを勉強する本格的な養成講座です。(1、2、3年コース)

ゲーム評論・雑誌ライター養成講座

全日制	(月～金曜日) AM10:00～PM4:00	将来、ゲーム評論家、ゲームアナリスト、又はゲーム雑誌のライターを志す方を対象に設けられた本格的な養成講座です。(2、3年コース)

サウンドクリエイター養成講座

全日制	(月～金曜日) AM10:00～PM4:00	サウンドクリエイター志望の為に設けられたゲームの作曲からサウンドドライバーの作成までの一貫教育講座です。只今、大人気です。(1、2年コース)	単科	月・木曜日 PM1:00～4:00 PM6:30～9:00	ゲーム作曲コース、サウンドドライバー作成コース、総合コースの3つのコースがあります。

ゲームデザインクリエイター養成講座

全日制	(月～金曜日) AM10:00～PM4:00	プログラミングは苦手だが、ゲームのアイディアは豊富で自信があるので、ゲーム開発ツールで自分のデザインしたゲームを沢山作って、プランナーとして会社にアピールしたい人には最適の講座です。(1、2年コース)

名古屋ゲームデザイナー学院 98年OPEN!!

お問い合わせ

〒453 名古屋市中村区太閤4-9-26

☎052-452-5901

■資料請求はお気軽にお電話下さい。(無料)

横浜校・大宮校98年OPEN!!

お問い合わせ

☎03-3370-2720

■資料請求はお気軽にお電話下さい。(無料)

通信講座募集中

ゲームデザイナー養成講座

■BASICゲームプログラミングコース

■C言語ゲームプログラミングコース

■アセンブラゲームプログラミングコース

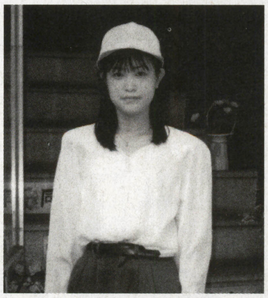
■ゲームデザイナーコース

サウンドクリエイター養成講座

■サウンドコンポーザーコース

1998年4月生学校見学会実施中！

おめでとう！ 女性プログラマー誕生！



ゲームデザイナー養成講座
全日2年制 江上清香さん

この度(株)ネメシスにプログラマーとして採用が決まりました。ゲームのプログラマーになりたいと思ってこの学校に入学した時は、コンピューターの「コ」の字も知らない状態で、本当にプログラマーになれるのか心配でした。でも、学校と自分を信じて頑張ってきた結果、夢をかなえることができました。この学校に入って良かったと思う点は、生徒一人に一台自分専用のパソコンがあり、放課後も自由に使えること。また、先生がとっても熱心で夜遅くまで教室に残って、相談にのってくれること。そして、同じ目標を持った友人にたくさんめぐり会えたことです。

まだ非常に少ない女性プログラマーになれたことはとっても嬉しいのですが、本当の始まりはこれからだと思います。でも、この学校で学んだ実践教育のおかげで、不思議と不安はなく、将来的には必ず女性ゲームデザイナーとしても頑張りたいと思っています。私は、自信を持ってこの学校をお薦めします。

〈姉妹校〉開校1年目にして人気沸騰!!

大阪ゲームデザイナー学院

大阪市北区天神橋1-12-6

TEL.06-882-4980(代)

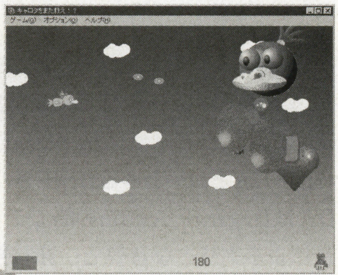
※資料請求はお気軽にお電話下さい。只今学校見学会実施中!

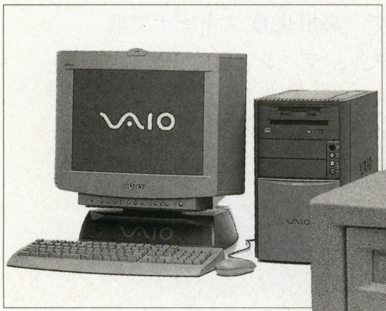
特集

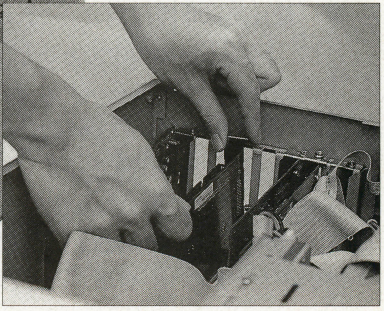
人気記録メディアCD-Rを使いこなせ！

いまや個性派時代!!

手づくりCDを楽しむ







CD-Rは，数ある大容量記憶メディアの中でも，人気急上昇の注目のメディア。書き込んだデータは，ほとんどのパソコンに標準装備されているCD-ROMドライブで読みだせます。そのため，単なるデータのバックアップだけでなく，データの閲覧や配布用として，さまざまな用途に使われています。
なかには，自作ゲームをCD-Rに記録し，本物のパッケージ・ソフトのように作り込んでいるユーザーもいるほどです。

今回は，そのように注目を集めるCD-Rを大特集！　CDの生い立ちや主な規格をはじめ，そのしくみを徹底紹介します。また活用記事では，CD-Rのいろいろな使いかたを実践。話題のラベルツールを使って，本物さながらのCD-ROMソフト作りにも挑戦しています。CD-Rの意外な使いかたに，ビックリするかもしれません。
CD-Rに興味のある人はもちろん，今までとくに気にしなかった人でも，この特集を読めばCD-Rを使ってみたくなることまちがいなしです！

CD規格をキミはいくつ知っているか？

CDの主な規格としくみをチェック!!

パソコン，オーディオ機器，ゲームマシンをはじめ，さまざまな用途で使われるようになったCompact Disc=CD。

このCDは，今や情報機器には欠かせないメディアとなっています。

ここでは，“音楽CD”や“ビデオCD”など主なCD規格を紹介しながら，CDの読み取りやCD-R書き込みのしくみなどを，あわせて紹介することにしましょう。

CDファミリー　読み出し系

CD-DA（1980年規格制定）

CD-DAとはいわゆる音楽CDのことで，DAはDigital Audioの略。デジタル録音によるクリアな音質と，非接触タイプでディスクを痛めない再生システム，直径12cmというコンパクト・サイズが特徴です。これが支持され，あっという間にそれまで主流だったアナログ・レコードを市場から追い出してしまいました。

最長記録時間は74分。これは規格制定時，「クラシックの中でもひときわ演奏時間が長い，ベートーベンの交響曲第9番（演奏時間は71分～73分ほど）が収録できるように」という発想に基づいてきめられたといわれています。

1987年には，直径8cm，記録時間20分のシングルCDが登場。今やCD-DAは，音楽ソフトの供給に欠かせないメディアとなっています。

CD-G（1983年規格制定）

収録されている音声データと同時に，静止画も再生できるようにしたのがCD-G（CD Graphics）です。現在では，カラオケCDとして定着し，多くのソフトが発売されています。

CD-ROM（1985年規格制定）

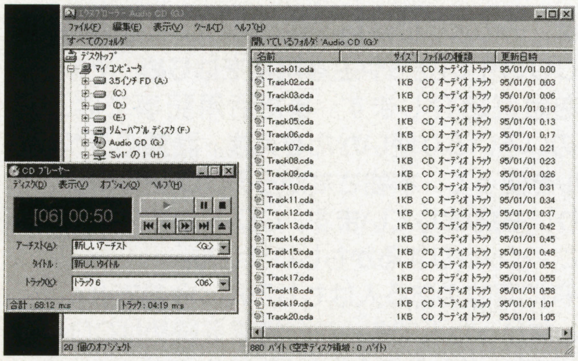
パソコンで処理するプログラム・データを記録して，パソコン用の記録メディアとして利用できるようにしたのがCD-ROMです。NECのパソコン『PC-8801MC2』，ゲームマシンの『PCエンジン』がいち早くCD-ROMに対応したことで，大きな話題になりました。現在ではパソコンやゲームマシンをはじめ，カー・ナビゲーションなどさまざまな機器のデータ供給メディアとして利用されています。

Photo-CD（1990年規格制定）

フォトCDの基本的フォーマットは，CD-ROMに準拠しています。銀塩カメラで撮影したフィルムを写真店やDPEに持っていくことで，高解像度スキャナで取り込み，デジタル・データとしてCDに収録。パソコンや対応プレーヤで再生することで，音楽や文章と併せて美しい画像を楽しむことも可能です。

Video-CD（1993年規格制定）

ビデオCDは，デジタル動画を記録するCDの規格です。最大で74分の動画と音声の記録が可能で，専用プレーヤ，もしくはビデオCD再生機能を持ったパソコンなどで内容を楽しむことができます。ビデオCDソフトは，短編映画やアニメ，ドキュメンタリーなどがラインナップされています。収録するデータは，MPEG（Motion Picture Experts Group）1技術によって圧縮が施されており，画質はVHSの3倍モード程度。しかし，画質が



《写真1》音楽ソフトの中心メディアとして使われているCD-DA。パソコンでも“CDプレーヤ”を使って再生できる

《写真2》もはやソフトの一般的な供給方法となったCD-ROM。パソコン雑誌に付録として付いている場合もある

《写真3》CD EXTRAのロゴ。このマークが付いている音楽CDには，パソコンで楽しめるデータも収録されている

劣化することはないので，コレクションとして保存するのに向いているかもしれません。

CD EXTRA（エキストラ）（1996年規格制定）

音楽CDに，付加要素としてコンピュータ・データを追加したタイプのCDです。音楽CDプレーヤにセットしたときは音楽CDとして，パソコンにセットしたときはCD-ROMソフトとして楽しむことができます。あくまで音楽CDとしての性質を持ちながら，オマケ要素としてコンピュータ・データが用意されている，といったところでしょうか。

一般的には音楽CDに分類され，価格もほとんど変わりません。最近は，このCD EXTRAでアルバムを発売するレコード会社も増えてきています。

また，CD EXTRAはさまざまな名称で呼ばれており，CD PLUS（プラス），あるいはEnhanced（エンハンスド） CDなどとも呼ばれています。

DVD（1995年規格制定）

DVDは，外観はCDと同じように見えますが，その構造，データ記録方式はまったくちがう，新しい記録メディアといえます。データ記憶容量は片面単層でCD-ROMの7倍の4.7GB，データ転送速度で平均4.7Mbpsを実現しています。

DVD規格は，東芝や日立，松下など国内外のメーカー10社により提唱され，1996年に対応製品が発売されました。現在，映画をはじめとした映像作品がDVDソフトとして発売されています。
映像の記録時間は135分。ビデオCDと同じくデータ圧縮が施されており，圧縮にはより高画質な再生を実現するMPEG2方式が採用されています。

DVDはその構造がCDとは異なるため，パソコンでDVD-ROMを利用するには対応ドライブが必要です。
すでに各社からDVD-ROMドライブとMPEG2再生機能を備えた拡張ボードが発売されています。

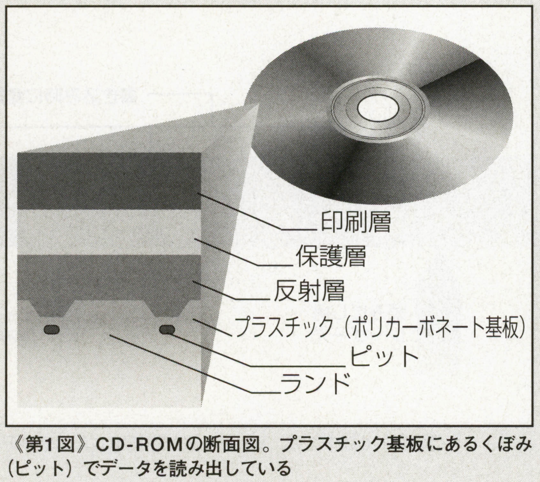
CDメカニカル・ガイド

CDデータ読みだし，書き込みのしくみ

CDの構造はどうなっているか？

CDを構成する層は，第1図のとおり。最下層の基板には，くぼみ（ピット）とそれ以外の場所（ランド）があり，それぞれ性質によってレーザー光の反射の屈折率にちがいが生じます。CDは，このちがいを感知してデータとして読み取っているのです。

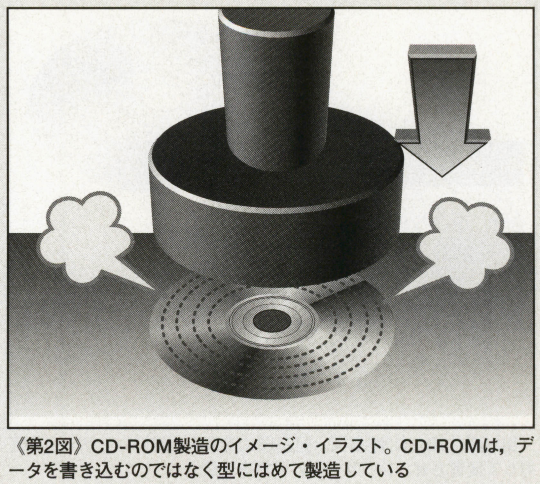
CD-ROMは，フロッピーディスクのようにデータをいちいちコピーするのではなく，原盤となる型に素材を押しつけて製造します。ちょうど，タイ焼きを作るときと似たような感覚ですね（第2図）。この物理的なでこぼこをCD-ROMドライブで読み取ると，デジタル・データとして認識されるわけです。



《第1図》CD-ROMの断面図。プラスチック基板にあるくぼみ（ピット）でデータを読み出している

微妙に異なるCD-Rのしくみ

書き込み以前のCD-Rメディアは，上から印刷層，保護層，反射層（金色），記録



《第2図》CD-ROM製造のイメージ・イラスト。CD-ROMは，データを書き込むのではなく型にはめて製造している

CDファミリー　書き込み系

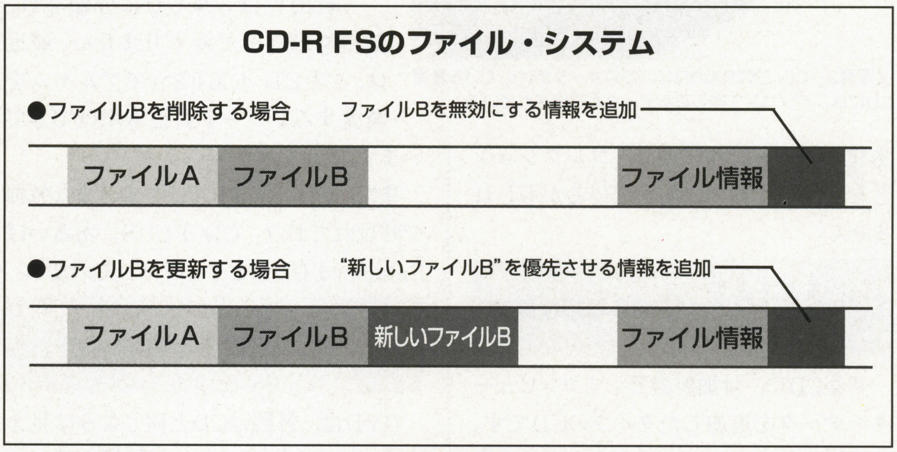
CD-R（1990年規格制定）

書き込みが可能なCDとして登場したのが，この特集の中心であるCD-R。

照射するレーザー光の性質によって変化する記録層を持ち，それを利用してデータを書き込みます。作成したディスクは，書き込んだデータによってさまざまな対応プレーヤで利用が可能。パソコン用CD-ROMはもちろん，音楽CDだって作成できます。

書き込みには専用のCD-Rドライブが必要となりますが，600MB以上の記録容量，CD-ROMドライブで手軽にデータを利用できること，メディア1枚あたりの単価が安い（1,000円程度）ことから，パソコン利用者のあいだで人気の記録メディアとなっています。

CD-Rの特徴は，書き込みができるとともに，一度書き込んだデータは消去ができないことです。データの改変を防げるので，重要データの記録や，受け渡しに利用するには最適のメディアといえるでしょう。



CD-R FSのしくみ

層，プラスチック基板（CDと同じポリカーボネート）で構成されています。プラスチック基板には，データが記録されていることを示すピットはなく，代わりにレーザー光を導く溝（グルーブ）があります（第3図）。

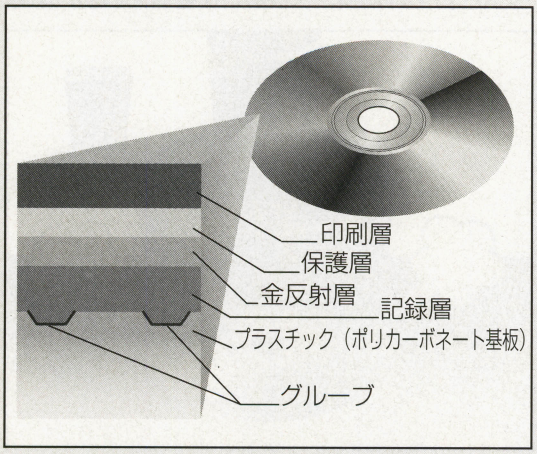
書き込み用のレーザー光をCD-Rの記録層に照射すると，照射された部分の記録層の性質が変化し，他の部分とレーザー光反射の屈折率にちがいが生じます。この変化した部分がCD-ROMのピットに相当し，データを書き込んでいることになります（第4図）。

デジタル・データは，2進法の“0”と“1”によって表されていることは知っていますね。CD-Rの場合，レーザー光の屈折率が変化した部分を“1”，同じ屈折率が続いている場合を“0”としてデータを読み取るのです。

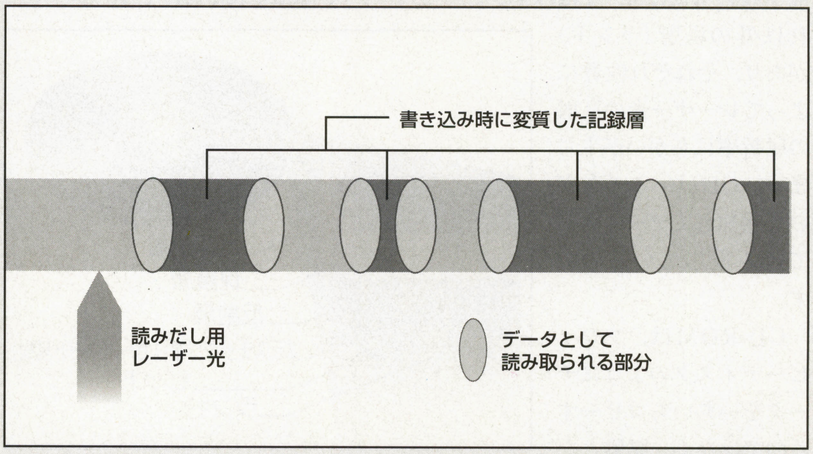
CD-RWはこうして書き換えを行なう

CD-RWメディアはCD-Rとはかなりちがう構造で，第5図を見ればCD-RとCD-RWが似て非なるメディアだということがわかると思います。

基本的なしくみとしては，CD-Rはデー



《第3図》CD-Rの断面図。記録層に書き込み用のレーザー光を照射して変質させ，レーザー光の屈折率を変える



《第4図》CD-Rでは，レーザー光が屈折率した部分がデータとして読み出される

CD-R FS（1997年登場）

ソニー独自の規格で，CD-Rメディアに対応しています。CD-R FSの特徴は，書き込んだデータを見かけ上削除できること。書き込まれたデータを無効にする情報を追加することで，新しく書き込んだデータを有効にし，あたかもデータを書き換えたように見せているのです。削除したデータはそのまま残るうえ，いざというときは復活させることもできるので，まちがって消去されたくない重要データを保存する際に利用するといいでしょう。

ただし，CD-R FS形式で書き込まれたCD-Rは，対応ドライバを導入しないと読みだすことができないので，受け渡しや配布用にはあまり向いていません。個人で活用するのに向いているでしょう。

CD-RW（1997規格制定）

CD-Rewritable（リライタブル）の略です。イメージ的には書き換えのできるCD-Rですが，前述したCD-R FSとはちがい，実際にデータの削除／書き換えが可能です。メディアの構造もCD-Rとは異なるため，専用のCD-RWメディア，対応CD-RWドライブが必要になります。

CD-RWは，PDに使われている相変化記録技術を利用しており，1,000回以上の書き換えが可能になっています。

ただCD-RWメディアは，他の一般的なCD-ROMドライブでは利用することができません。最新のCD-ROMドライブなら問題ありませんが，現段階ではCD-R FSと同じく，個人活用にとどまることになりそうです。

DVD-RAM（ラム）

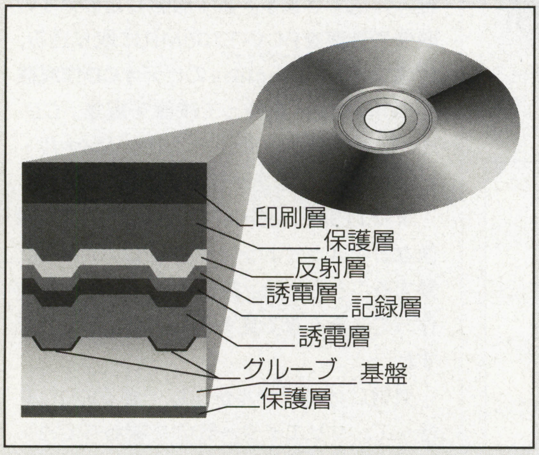
DVD-RAMは，データの書き込み，書き換えが可能なDVDファミリーの新規格。

片面で2.6GBの記録容量を持ち，膨大な量のデータを1枚のディスクに保存することができます。このDVD-RAMの統一規格は1997年4月に発表されており，年末には対応製品が発売されるといわれています。

今年8月に，ソニーとオランダのフィリップス社，アメリカのヒューレット・パッカード社の3社共同で，DVD-RAMの独自規格が発表されました。どれが業界標準になるかなど，今後の動向が気になるところです。

タを“書き込むレーザー光”と“読み取るレーザー光”の2種類を使っています。これに対し，CD-RWはさらに“削除するレーザー光”が加わったと考えると良いようです。ただ，削除するレーザー光を利用できるようにするには，CD-Rで使用していた素材とは別の素材を使う必要がありました。そのため，読み取り／書き込みに使用するレーザー光も，これまでとは異なる性質のレーザー光が採用され，結果として他のCD規格とは互換性が保てなくなってしまったのです。

新しく登場したMultiRead（マルチリード）対応の最新CD-ROMドライブなら，CD-RWメディアも読み取ることができます。しかし，しばらくは個人向けのメディアとしての使いかたが主流になりそうです。



《第5図》CD-RWの断面図。CD-Rとは構成が異なるうえ，使用されている素材もCD-Rとはちがう

CDは何倍速まで可能か？

現在は24倍速のCD-ROMドライブが製品化されていますが，先日最高50倍速を実現するコントロール・チップ「AIC-9570」がアダプテックから発表されました。ドライブの設計に大きな変更をすることなく24倍速から50倍速にできるので，今年中には50倍速のCD-ROMドライブが登場するかもしれません。

ビデオCDとDVDのちがいは？

ビデオCDは，CDとしての性能範囲内で画像を扱うことを前提とした規格です。それに対してDVDは，構造はCDに似ていますが，データをより高密度に記録できるよう構成を見直した新しいメディアです。データの読み取り方法も画像圧縮も，その高密度データの読み取りに合わせた技術が使われています。そのため，DVDはより高い画質と高音質を可能にしているのです。

DVDとこれまでのCDでは読み取りに使うレーザー光はちがう

CDの場合，データの読み取りには可視光の限界に近い赤外レーザーを利用しているのに対して，DVDでは赤色レーザーと呼ばれるより波長の短いレーザー光を使ってデータを読み取ります。ですから，従来のCD-ROMドライブではDVDは利用できないのです。

CD-Rドライブ搭載パソコンも登場！

CD-R関連 人気製品はコレだ！

最近のCD-R人気を受けて，CD-Rドライブ搭載パソコンや増設用ドライブなど，多くの製品が各メーカーから登場してきています。マシンの買い換えを考えている人は，CD-Rドライブ搭載パソコンなども候補に入れてください。

CD-Rドライブでは，CD-R以外の規格にも対応している機種があります。記事をじっくり読んで，自分に合った製品を見つけてください。

作品保存にCD-Rを活用しよう

SONY VAIO（バイオ）シリーズ

（1997年7月発売）

■問い合わせ先
VAIOカタログセンター
☎03-5454-0700

■ホームページ
http://www.sony.co.jp/index-j.html

■PCV-T700MR
オープン価格
（実売500,000円前後）

さまざまな作品をCD-Rに保存しよう

「映像をもっとクリエイティブに，もっとアクティブに楽しむ」をコンセプトに生まれた，ソニーのVAIOシリーズ。搭載機能はもちろん，付属ソフトもクリエイティブに活用できるツールが数多く用意されています。

デスクトップ・モデルの『PCV-T700MR』には，作成した作品を保存できるようCD-Rドライブを標準装備。CD-Rの記録容量は，650MB（CD-R FS時約520MB）という大容量なので，たくさんの作品を1枚のディスクに保存することができます。

PCV-T700MRでは，従来のCD-R形式による書き込みの他，新規格のCD-R FSにも対応。CD-R FS形式なら，Windows95のデスクトップ上からドラッグ＆ドロップで新しいファイルを記録したり，一度記録したファイルを見かけ上削除して新しく保存するなど，フロッピーディスク感覚で使用できます。

CD-Rを使ってオリジナル作品を作ってみよう！

PCV-T700MRには，映像／音声データなどを簡単に編集できるソフトが付属しており，オリジナル・ビデオCDだって手軽に作成できます。まず撮影したビデオの映像や音声をPCV-T700MRに取り込み，付属ソフト「Slipclip（スリップクリップ）」のビデオCD作成機能（Clip機能）を使って映像を編集。CD-Rへ記録すれば，自分だけのオリジナル・ビデオCDができあがります。

また「PictureGear（ピクチャギア）」を使えば，静止画像などをスライドショーとしてCD-Rへ記録することも可能。旅行のときの写真集を作って，みんなで見るのもおもしろそうですね。

気軽にオリジナルが作成できるVAIOを使って，クリエイター気分を味わってみましょう。

VAIO PCV-T700MRの主な仕様

CPU	PentiumⅡ-266MHz
メモリ（最大）	32MB EDO RAM（128MB）
FDD	3.5インチ×1（3モード対応）
HDD	4.3GB
CD-Rドライブ	読み込み8倍速／書き込み2倍速
ビデオ（ビデオメモリ）	ATI 3D RageⅡ+（4MB SGRAM）
サウンド機能	Sound Blaster Pro互換
拡張バス数（空き）	PCI×3（1），PCI／ISA×1（1），ISA×2（1）
ディスプレイ	17インチ
外形寸法	225×367.9×451.5mm
備考	Sビデオ入出力端子／コンポジット・ビデオ入出力端子装備

用途に合わせたモデル選びが楽しい

富士通 FMV-DESKPOWER(エフエムブイ デスクパワー)シリーズ（1997年6月発売）

■問い合わせ先
FMインフォメーションサービス
☎0120-89-4321
■ホームページ
http://www.fujitsu.co.jp/hypertext/fmworld/

CD-Rドライブ搭載モデル
■SⅢ23　価格523,000円
■TⅢ23　価格598,000円

CD-Rドライブ搭載モデルで活用範囲を広げよう

パソコン初心者でも使いやすい環境を備えたFMV-DESKPOWERシリーズ。その中でCD-Rドライブを装備しているのは，Pentium(ペンティアム)Ⅱ-233MHzを搭載したハイ・スペック・モデルの『SⅢ23』(価格523,000円)です。

CD-R FS規格にも対応しているので，同一ファイルの見かけ上の書き換えが可能です。これなら，画像データや音声データの保存の他，作業途中のファイルの保存などにも利用できますね。

重要なデータは，念のため2枚のCD-Rにバックアップしておきましょう。あとは，メディア破損に気をつければOKです。

他に同じCD-Rドライブを搭載し，拡張性を高めたタワーモデルの『TⅢ23』(PentiumⅡ-233MHz)が，また6倍速のDVD-ROMドライブを搭載した『TⅢ20D』(MMX対応Pentium-200MHz)が用意されています。

FMV-DESKPOWER SⅢ23の主な仕様

CPU	PentiumⅡ-233MHz
メモリ（最大）	32MB EDO RAM（128MB）
ビデオ（メモリ）	3D RAGEⅡ+（4MB）
HDD	3.2GB
FDD	3.5インチ×1（3モード対応）
CD-Rドライブ	読み込み8倍速／書き込み2倍速
ディスプレイ	17インチ
サウンド	Sound Blaster AWE64互換
拡張スロット（空き）	PCI×1（1），PCI／ISA×1（1），ISA×2（0）
外形寸法	435×448×139mm

搭載光ディスク・ドライブで差をつけろ

NEC PC-9821 ValueStar(バリュースター)シリーズ（1997年6月発売）

■問い合わせ先
NECパソコンインフォメーションセンター
☎0120-60-9821
■ホームページ
http://www.nec.co.jp/98/

CD-Rドライブ搭載モデル
■PC-9821V200／M7 modelH2, J2
価格498,000円～

CD-Rドライブ搭載モデルを選ぶ

豊富なラインナップをそろえたPC-9821シリーズでもひときわ人気なのが，多くの機能と付属ソフトが導入されたValueStarシリーズです。その中でCD-Rドライブを搭載しているのは，『PC9821V200／M7 model(モデル)H2』(一太郎＋ロータス1-2-3導入タイプ)と，『modelJ2』(MS Word(ワード)＋MS Excel(エクセル)導入タイプ)の2モデル。CD-R書き込みソフトとして，「Easy(イージィ)-CD95」と「CDRFS」が初期導入されています。さらにこれらのモデルには，TV会議などに利用できるデジタル・カメラを添付。カメラで撮影した画像を付属のアルバム作成ソフトで加工／編集すれば，プライベートCD-ROMの制作が可能です。これからのアルバムは，CD-Rで残すのもおもしろそうですね。

この他にも，8倍速DVD-ROMドライブを搭載した『PC-9821V233／M7V modelE2，F2』(価格640,000円～)など，多彩なモデルが用意されています。

PC-9821V200/M7 model H2の主な仕様

CPU	MMX対応Pentium-200MHz
メモリ	32MB（最大128MB）
ビデオ(ビデオメモリ)	MGA-1064S（4MB）
HDD	3GB
FDD	3.5インチ×1（3モード対応）
CD-Rドライブ	読み込み8倍速／書き込み2倍速
サウンド	PCM録音／再生，FM音源内蔵
拡張スロット(空き)	PCI×2（2），汎用拡張スロット×4（3）
付属ディスプレイ	7インチ
外形寸法	195×446×425mm
備考	据え置き型デジタル・ビデオ・カメラ付属

独自規格に対応した外付け型CD-Rドライブ

SONY CDU526R

（1997年3月発売）

■問い合わせ先
ソニーお客様ご相談センター
☎03-5448-3311

■ホームページ
http://www.sony.co.jp/index-j.html

価格89,800円

独自規格CD-R FSに対応

ソニーの『CDU526R』(価格89,800円）は，CD-Rの他に“CD-R FS”形式にも対応したCD-Rドライブです。

CD-R FSとは，ソニーが独自に考案した新しい記録形式。特集前半でも紹介しましたが，これまで書き込みしかできなかったCD-Rメディアで，データの書き換え／削除を可能にしています。しかし，実際にデータが消去されるわけではなく，そのファイル情報を無効にすることで削除したことにしています。

なお，CD-R FS形式で記録されたメディアを他のCD-ROMドライブで使うには，対応ドライバを導入する必要があるので注意してください。

実際に消去／書き換えが可能な新規格“CD-RW”は，専用のCD-RWメディアを使用します。しかしCD-R FSなら，通常のCD-Rメディアで使用可能。

メディアを別途用意する必要もないので，手軽さでいえばCD-R FSのほうが上でしょう。

CD526Rの主な仕様

対応記録容量	650MB（CD-R時）／約520MB（CD-R FS時）
平均アクセス・タイム	220ms
最大書き込み速度	2倍速（300KB／s）
最大読みだし速度	6倍速（900KB／s）
バッファサイズ	512KB
接続方式	SCSI-2
付属ソフト	CDWriter／CD-R FS
主な付属品	CD-Rディスク×1枚／CDキャディ／SCSIケーブル

1台3役の多機能CD-Rドライブ

アイ・オー・データ機器 CDRW-RX26

（1997年8月発売）

■問い合わせ先
金沢☎076-260-1024
東京☎03-5260-1024
大阪☎06-368-1010
■ホームページ
http://www.iodata.co.jp/

価格89,800円

多彩なフォーマットと書き込み方式に対応

『CDRW-RX26』(価格89,800円）は，PC-9821シリーズ，DOS／Vパソコンに接続可能な外付けタイプのCD-Rドライブ。CD-ROM／CD-R／CD-RWと，最新のCD規格に対応しています。

書き込みは，フォトCD，音楽CD，ビデオCD，CD EXTRA，CD-RWなど多彩なフォーマットに対応。書き込み方式も，データを一つのトラックに書き込む“Disc At Once”(オーディオのみ），複数のトラックに分けて書き込む“Track At Once”，フロッピーディスク感覚で容量の少ないデータをたくさん書き込める“Packet Writing”の三つに対応しています。書き込むデータや利用目的によって，方式を使い分けることができます。

CD-R用書き込みソフトとして「Easy-CD Pro95／NT」が付属。また，Packet Writing対応ドライバとして，「DirectCD」が用意されています。

CDRW-RX26の主な仕様

対応記録容量	650MB
平均アクセス・タイム	350ms
最大書き込み速度	2倍速
最大読みだし速度	6倍速
バッファサイズ	1MB
接続方式	SCSI-2
付属ソフト	DirectCD／Easy-CD Pro95／NT
主な付属品	CD-Rディスク×2枚／CD-RWディスク×1枚／SCSIケーブル

高速な4倍速書き込みのCD-Rドライブ

ヤマハ CDR400tx-VK（1997年5月発売）

■問い合わせ先
ヤマハ株式会社システム機器事業部
☎0539-62-3125

■ホームページ
http://www.yamaha-is.co.jp/

価格120,000円

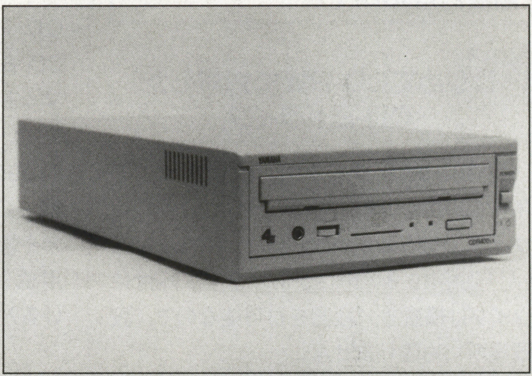
高速書き込み／読みだしが自慢！

ヤマハの『CDR400tx-VK』は，4倍速書き込み，6倍速読みだしという，高速データ転送が可能なCD-Rドライブ。作業時間を短縮できるので，注目に値する特徴といえるでしょう。

CDR400tx-VKは，Packet Writing方式に対応。1枚のメディアに，少しずつデータを記録することが可能です。ハードディスクなどのバックアップや，貴重なデータの保存には，こちらの記録方式が向いているでしょう。

しかし，この方式で書き込まれたデータを一般のCD-ROMドライブで読み出すには，対応ドライバをパソコンに導入しなければなりません。個人的なデータを保存するときはPacket Writing方式がベストです。配布用や，誰でも閲覧できるCDを作成する場合は，従来のTrack At Once方式による書き込みを行なうといいでしょう。

CDR400tx-VKは，もちろんどちらの方式にも対応しているので大丈夫です。



CDR400tx-VKの主な仕様

対応記憶容量	650MB
平均アクセスタイム	250ms
最大書き込み速度	4倍速（600KB／s）
最大読みだし速度	6倍速（900KB／s）
バッファサイズ	2MB
接続方式	SCSI-2
付属ソフト	WinCDR／DirectCD
主な付属品	CD-Rディスク×2枚／電源ケーブル

付属ソフトが充実しているCD-RWドライブ

キャラベル CD-RW6Xシリーズ（1997年3月発売）

■問い合わせ先
株式会社キャラベルデータシステム
☎03-5561-9361

■ホームページ
http://www.caravelle.co.jp/

■ 主なモデル
CD-RW6X／PC
価格89,800円

多彩なモデルの中から自分にあった機種が選べる

CD-RW6Xシリーズには，外付け型の『CD-RW6X／PC』(価格89,800円)と，内蔵型『CD-RW6XFB』(79,800円)，Mac intosh（マッキントッシュ），PC-9821シリーズ，DOS／Vパソコンと3機種に対応した『CD-RW6X／Pro』(価格99,800円)などが用意されています。

CD-RW6Xシリーズの特徴は，これ1台でCD-RW（データの書き換え／書き込み／消去が可能)，CD-R(書き込み)，CD-ROM(読み込み)の機能を備えていることです。付属ソフトは「Direct CD」と「B's Recoder95（ビーズレコーダ）」の2本。とくに「B's Recoder95」は優れモノで，幅広いCD-ROMフォーマットに対応している他，WAV形式のサウンド・ファイルから音楽CD(CD-DA)が作成できる機能を持っています。作曲を楽しんでいる人なら，自分の曲を収録したオリジナル音楽CDを作成してみるのもおもしろそうですね。

CDRW-R6X／PCの主な仕様

対応記録容量	650MB
平均アクセス・タイム	350ms
最大書き込み速度	2倍速（342KB／s）
最大読みだし速度	6倍速（1,026KB／s）
バッファサイズ	約2MB
接続方式	SCSI-2（別途接続ケーブルが必要）
付属ソフト	DirectCD／B's Recorder 95
付属品	CD-Rディスク×5枚／CD-RWディスク×1枚／ターミネータ

CD-RWとCD-Rの使い分けが1台でできる!

リコー MP6200シリーズ (1997年4月発売)

■問い合わせ先
リコー株式会社
お客様相談室
☎0120-000475

■ホームページ
http://www.ricoh.co.jp/cd-r/

価格79,800円〜

はじめてCD-RWに対応したCD-Rドライブ

MP6200シリーズは，内蔵タイプの『MP6200S』(価格79,800円)と，外付けタイプでWindows対応の『MP6211SW』(価格89,800円)があります。外付けタイプは横置き／縦置きが可能なので，設置場所にも困りません。

MP6200シリーズの特徴は，CD-Rに加えて，データの書き換えが可能なCD-RWが利用できることです。これ1台で，保存するデータ内容や用途に合わせて，CD-RとCD-RWという二つのメディアを使い分けられます。

付属ツールとして，フロッピーディスク感覚でCD-Rを使える「DirectCD」と，CD-ROMから音楽CD，CD Extraと幅広いフォーマットでCD-ROMを作成できる「Easy-CD Pro95／NT」の2本が付属。こちらも，データ内容や書き込んだCD-Rの活用法に合わせて，使い分けるといいでしょう。

MP6200Sの主な仕様

対応記録容量	650MB
平均アクセスタイム	350ms
最大書き込み速度	2倍速（300KB）
最大読みだし速度	6倍速（900KB）
バッファサイズ	1MB
接続方式	SCSI-2
付属ソフト	DirectCD／Easy-CD Pro95／NT
主な付属品	CD-Rディスク×4枚／CD-RWディスク×1枚

CD-Rメディア

SONY
CDQ-74A
価格3,300円
CDQ-63A
価格3,000円

ソニーが発売しているCD-Rメディアです。ソニー独自の規格である“CD-R FS”でも利用することができます。

■問い合わせ先
ソニー株式会社　お客様ご相談センター
☎03-5448-3311

■ホームページ
http://www.sony.co.jp/

TDK
CD-R74W
CD-R63W
ともにオープン価格

対応プリンタにセットすることで，直接レーベル面へラベル・デザインを印刷できるCD-Rメディアです。

■問い合わせ先
TDKサービスステーション
☎03-5201-7272

■ホームページ
http://www.tdk.co.jp/

maxell
CD-R74S.A1P
CD-R63S.A1P
ともにオープン価格

パッケージを一新したマクセルのCD-R。レーベル面への印刷が可能な『CD-R74PR.A1P』(オープン価格)もあります。

■問い合わせ先
日立マクセル株式会社　お客様ご相談センター
☎03-5467-9643

■ホームページ
http://www.maxell.co.jp/

キミのパソコンにCD-Rドライブを増設！

CD-Rドライブは内蔵／外付けに関係なく，ほとんどがSCSI（スカジー）と呼ばれる接続方式でパソコンと接続するようになっています。この方式で接続するには，SCSIインターフェース・ボードと呼ばれる，接続用の拡張ボードが必要です。

CD-Rを活用するためには，まずはドライブをパソコンに接続しなければなりません。ここでは，外付けのCD-Rドライブを，SCSIインターフェース・ボードを使って実際に接続してみましょう。

インターフェース・ボードをパソコンに接続しよう

最新パソコンの中には，すでにSCSIインターフェース・ボード（以降SCSIボードと略）が装備されている機種もあります。また周辺機器接続のため，すでにSCSIボードを使用している人もいるでしょう。そういった人たちは問題ないのですが，今回はじめて周辺機器の増設をするという人もいるはず。まずはSCSIボードの接続から進めたいと思います。

SCSIボードは，プラグ＆プレイ対応で接続が容易な，PCIスロット用のSCSIボードがおすすめです。今回編集部で使用した製品は，アイ・オー・データ機器の『SC-PCI（価格23,800円）』（**写真1**）。

プラグ＆プレイ機能に対応しているので，作業自体はむずかしくありません。パソコンの電源をOFFにしたらケースをはずし，PCIスロットにSCSIボードを差し込めばOKです（**写真2**）。

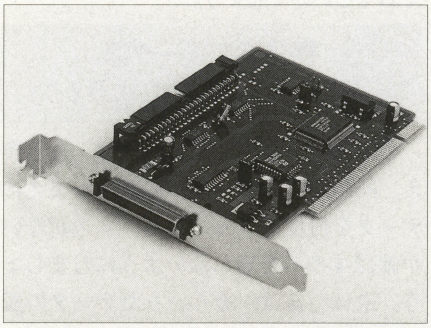
認識されるまでパソコンのケースはもどさない

つぎはCD-Rドライブの接続です。ドライブかSCSIボードに同梱されているケーブルを利用して，SCSIボードと増設するドライブを接続します。コネクタの形状が合わない場合は，パソコン・ショップで相談して変換コネクタを購入してください。

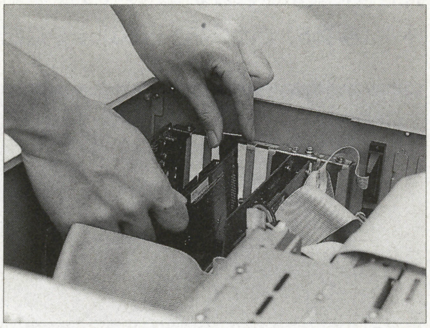
ドライブには，さらに別の機器を接続するため，もう一つ接続コネクタが用意されています。別の機器を利用する場合は，そこからケーブルを使ってさらに接続し，数珠のように周辺機器をつなげていきます。他の機器がなければ，これ以降接続されていないことをパソコンに伝えるためのターミネータ（終端装置）を取り付けておきましょう（**写真3**）。

SCSI接続する周辺機器は，“SCSI-ID”という番号を0～7の中から設定する必要があります。これはパソコンが，周辺機器をそれぞれ背番号で認識するようなものと考えてください。忘れずに設定し，新しい周辺機器を接続するとき番号が重ならないように，その番号はメモを取るなどして覚えておきましょう（**写真4**）。なお，設定できる数値のうち一つは，SCSIボードに割り当てられるので注意してください。

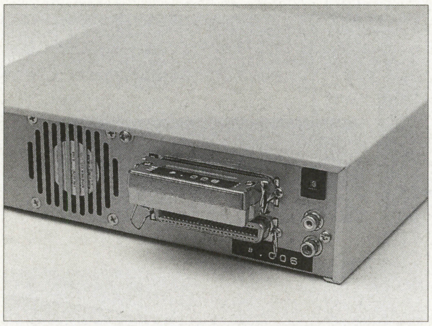
接続ができたら，CD-Rドライブ，パソコンの順で電源を入れます。きちんと認識されれば，パソコンの起動画面でSCSIボードと接続されているSCSI周辺機器（今回はCD-Rドライブ）が表示されるはずです。もし認識されない場合は，パソコンの電源をOFFにしてSCSIボードを差し直すなどして再度挑戦しましょう。きちんと認識されるまで，パソコンのケースをはずしたままにしておいたほうが無難ですね。あとは，それぞれのドライブのマニュアルに沿ってセットアップ作業を行なえば完了です。



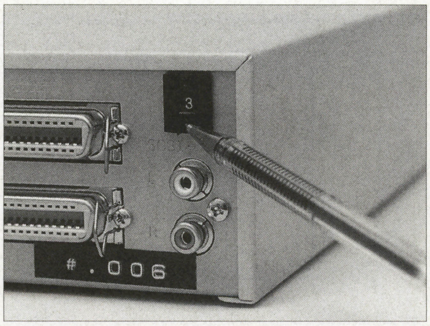
《写真1》SCSIインターフェース・ボードはさまざまなタイプがある。自分のパソコンや，接続するCD-Rドライブに対応しているか，事前に確認しよう



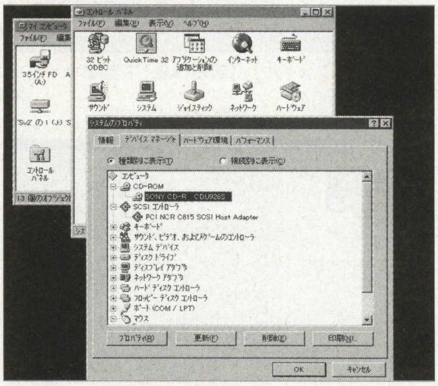
《写真2》パソコンのケースをはずして，PCIスロットにSCSIボードを挿入する。接続時コンセントははずしておこう



《写真3》ターミネータは，装着するのをつい忘れがち。誤作動の原因にもなるので，必ず装着しておこう



《写真4》SCSI接続する機器には，SCSI-IDを設定する必要がある。設定した番号は，シールを貼っておくと便利だぞ



《写真5》[マイコンピュータ]-[コントロールパネル]-[システム]で，SCSI機器が認識されているかチェックできる

CD-Rを120%使いこなそう！

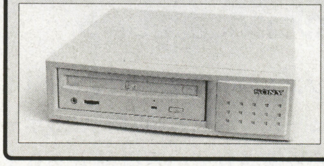
CD-R活用実践マニュアル

CD-Rの基本的な利用目的は，やはりデータの保存。大事な画像ファイルやがんばって作成したゲーム・プログラムなど重要なデータは，フロッピーディスクよりもCD-Rのほうが信頼性は高そうです。そこでここからは，CD-Rの具体的な活用法をいろいろ紹介したいと思います。「こういう使いかたをしてみたい！」そう思ったあなたは，迷わずCD-Rドライブを購入しましょう！

使用CD-Rドライブ

SONY

CDU526R 価格89,800円



大事なデータを記録してバックアップを用意しよう！

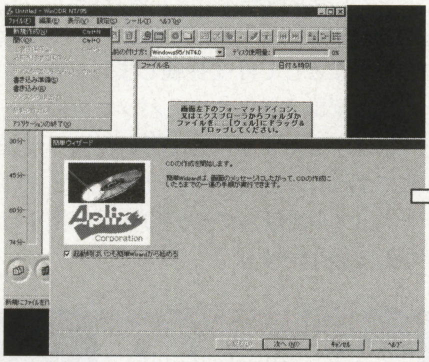
それでは，まずはCD-Rの基本的な利用目的であるバックアップ作業に挑戦してみましょう。使用したCD-Rドライブはソニーの『CDU526R』。書き込みには，付属ソフトの「WinCDR」を使いました。

まずは［ファイル］-［新規作成］で，WinCDRの簡単ウィザードを起動し，どの作業を行なうのか指定します（**写真1，2**）。通常のバックアップ作業を含む，CD-Rへの書き込みの場合は“ISO 9660”を選択します。CDの名前をきめたら，いよいよバックアップ作業です（**写真3**）。

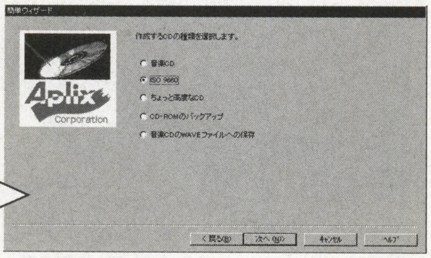
まず，“ウェル”と表記されているエリア（**写真4**）に［マイコンピュータ］または［エクスプローラ］から，ファイルやフォルダをドラッグ＆ドロップで移動します。ウェルに目的のファイル，フォルダが表示されたら準備完了です。書き込み作業は画面右下の［Ready］ボタンをクリックして，そのあとで［Write］ボタンをクリックします。［Write］ボタンをクリックしたときに表示されるレコーディング・パネル（**写真5**）では，書き込み速度や追記禁止などの設定ができます。書き込み速度は，失敗の少ない2倍速で行なうとよいでしょう。また追記禁止の項目をチェックすると，追記ができなくなります。配布用CDを作成したい場合はチェックしておくといいでしょう。

書き込むデータはしっかりチェックしよう！

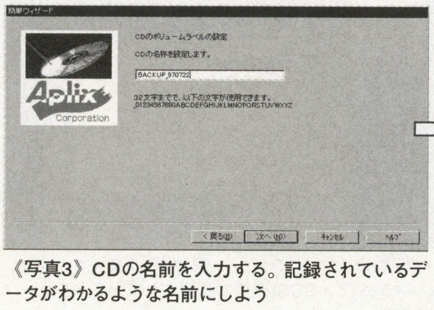
CD-Rに書き込んだデータは，書き換え，削除ができません。書き込むまえにデータを何度もチェックし，ミスがないか確認するのを忘れないようにしましょう。逆にいえば，そういったデータの変更ができないぶん，重要ファイルやバックアップ・データの保存に最適というわけです。



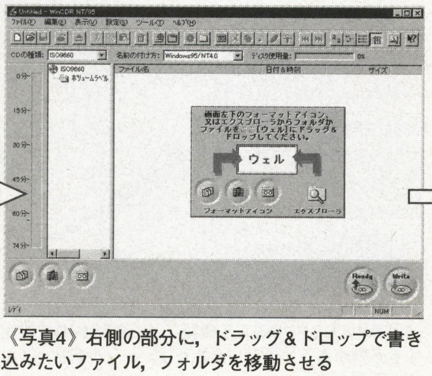
《写真1》［ファイル］-［新規作成］で簡単ウイザードを起動する



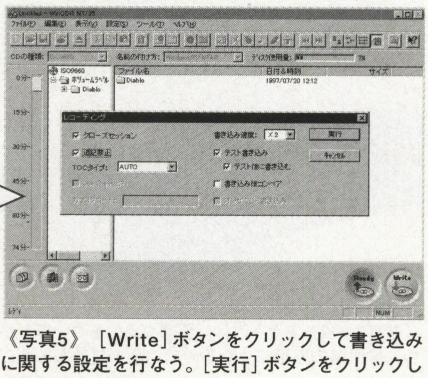
《写真2》CDの記録形式をチェックして，どんなCDを作成するのかきめよう



《写真3》CDの名前を入力する。記録されているデータがわかるような名前にしよう



《写真4》右側の部分に，ドラッグ＆ドロップで書き込みたいファイル，フォルダを移動させる



《写真5》［Write］ボタンをクリックして書き込みに関する設定を行なう。［実行］ボタンをクリックして書き込みを開始しよう

音楽CDを作成しよう！

オーディオ・テープやMDに，自分の好きな曲を録音している人も多いことでしょう。最近人気のMDは，曲の頭出しも速くて便利なのですが，持っている人は意外と少ないようです。自分で作成した曲を友達に聴かせる場合などは，ちょっと不向きですね。そこで登場するのがCD-Rドライブ。CD-Rドライブでは，何と音楽CDまで作成できてしまうのです。CDプレーヤならほとんどの人が持っているので，曲の披露にはもってこいです。ここでは，音楽CD作成の手順を紹介しましょう。

まずはWAVEファイルへ変換しよう

まず，記録したい音声データをWAVEファイルへ変換します。WAVEファイルはつぎの形式に変換してください。

■サンプリング・サイズ：16ビット
■サンプリング・レート：44.1KHz
■チャンネル　　　　　：2(ステレオ)

この形式のWAVEファイルであれば，どの音楽データでも書き込むことができます。自作のMIDIデータを変換したり，楽器で演奏した曲などを取り込んで，オリジナルCDを作成することも可能です。今回は市販の音楽CDからWAVEファイルに変換してみます。

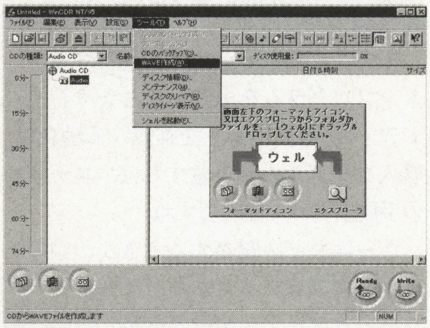
CD-Rドライブに取り込みたい音楽CDをセットし，WinCDRを起動します。[ツール]から[WAVE作成]を選択すると，セットされているCDの情報を読み出すので，どの曲をWAVEファイルに変換したいかチェックします(写真1，2)。[実行]ボタンをクリックして，音声データをWAVEファイルに変換しましょう(写真3)。

CD-Rへ書き込み開始！

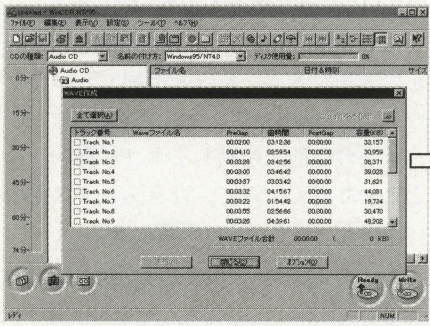
つぎにCD-Rへの書き込みです。WinCDRから[ファイル]-[新規作成]を選択して簡単ウィザードを起動させ，音楽CDを選択します(写真4)。バックアップ作業と同じ要領で，マイコンピュータまたはエクスプローラから，先ほど作成したWAVEファイルをドラッグ＆ドロップでウェルに移動させましょう(写真5)。

[Ready]-[Write]で書き込み開始ですが，CD-DAは規格の性質上，書き込み失敗の可能性が高くなっています。書き込みはより確実性を高めるため，等速(×1)で行ないましょう(写真6)。書き込みが終了したら，“CDプレイヤー”で確認してみましょう。きちんと再生できれば，音楽CDの作成は成功です(写真7)。

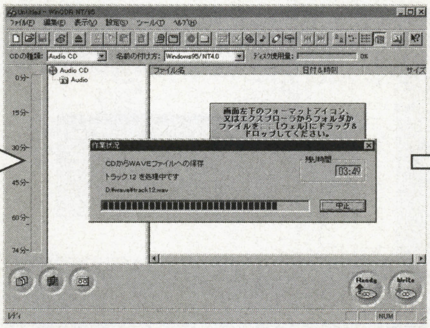
なお作成した音楽CDは，個人で楽しむ以外の利用は著作権法上禁じられているので，十分注意してください。



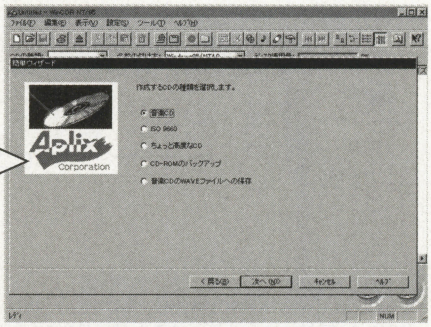
《写真1》ドライブに音楽CDをセットしてWinCDRを起動。[ツール]-[WAVE作成]で，音楽CDの内容を表示する



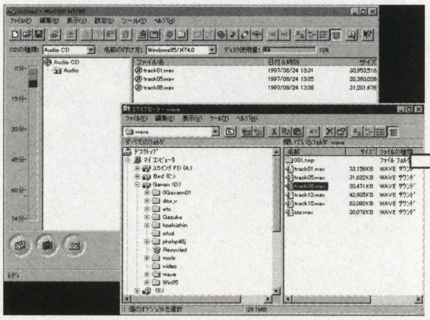
《写真2》収録されている曲の中から，WAVEファイルに変換する曲を選んで，チェック・ボックスをONにする



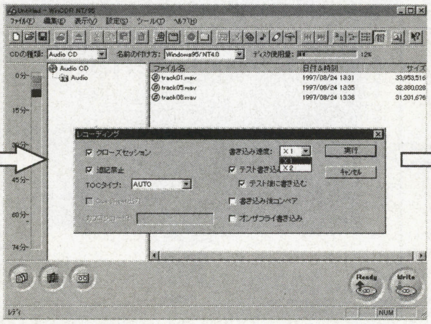
《写真3》音楽CDのデータをWAVEデータに変換中。たくさん曲を選ぶと，それだけ変換にかかる時間も長くなるぞ



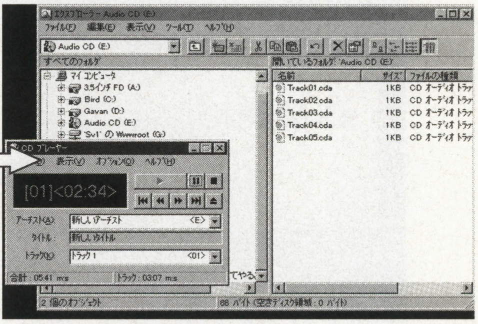
《写真4》CD-R書き込みの準備をしよう。簡単ウィザードで，“音楽CD”を選択する



《写真5》エクスプローラから書き込みたいWAVEファイルを選択。ドラッグ＆ドロップでウェルに移動させよう



《写真6》[Write]ボタンをクリックして書き込み設定を確認。音楽CD作成の場合は，書き込み速度を“×1”(等速)に設定しよう



《写真7》書き込みが正常に終わっていれば，Windows 95付属のアクセサリ“CDプレーヤー”で再生できるはずだ

CD-Rでソフト制作に挑戦！

市販ソフトでは，すでにCD-ROMによる供給が一般化しています。個人においても，CD-Rドライブが安価になったのが影響してか，同人ソフトなどではCD-ROMでの供給が広まりつつあります。ここではCD-Rを使用して，かっこいいCD-ROMゲームソフト制作にチャレンジしてみましょう。

制作に利用したのは，ヤマハのCD-Rドライブ『CDR400tx-VK』と付属のCD-R書き込みソフト「WinCDR」です。

プログラムが自動的に起動する機能をつけよう

まずは，Windows95上で動作するゲーム・プログラムを用意しましょう。ハードディスクでのプレイを推奨する場合は，導入プログラムも用意すれば，ユーザーの手間が省けて便利ですね。

ゲームなどを開発するとき，一つのフォルダにプログラムやキャラクター・グラフィックなど，ゲームを楽しむのに必要なデータをまとめておけば，いざCD-Rに書き込むときにどんなデータが必要かすぐにわかっていいと思います（**写真1**）。

市販ソフトの中には，CD-ROMをドライブにセットすると実行プログラムやハードディスクへの導入プログラムが自動的に起動することがあります。これは，Windows95のオートプレイ機能に対応しているからです。実はこうした機能は，ちょっとしたプログラムを追加するだけで，個人制作のゲームでも対応させることができるのです。

リスト1のプログラムを，“autorun.inf”というファイル名で保存して，書き込むデータの中に追加してください。それだけで，オートプレイ機能が付いたCDソフトが作成できます。

“open=～”には起動させるプログラムを，“icon=～”で表示するアイコン・データをそれぞれ指定しましょう。今回は，ゲームの起動ファイル名と，アイコン表示させる画像を指定しています。

書き込み後はチェックを忘れずに

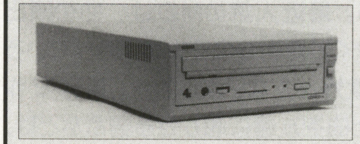
オートプレイ機能を付けるファイルを追加したら，いよいよプログラムをCD-Rに書き込みます。手順は，前ページで紹介しているバックアップ・データの保存と変わりません。配布用に作成する場合は，レコーディング・パネルの［追記禁止］をチェックしておきましょう。これで，追記ができなくなります（**写真2**）。

CDの名前であるボリューム・ラベルは，ソフト名やソフトを開発したサークルの名称などにしておくと，いかにもゲームCDという雰囲気が出てきておもしろいですね。

書き込みが終了したら，実際にCD-ROMから起動してみて，きちんと動作するかチェックします。開発に使用したパソコンとは別のパソコンでチェックすれば，必要なプログラムやデータを入れ忘れていないかの確認もできるでしょう。

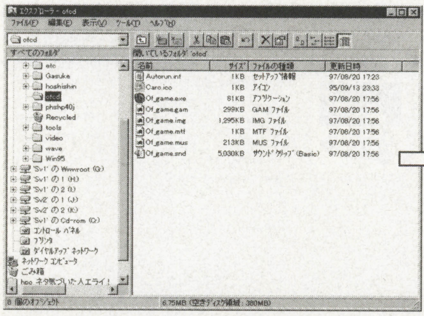
それではいよいよ，CD-ROMをセットしてみましょう。先ほど追加したプログラム“autorun.inf”ファイルが機能し，ゲームが自動的に起動します（**写真3**）。ひととおり遊んでみて，書き込みミスがないか確認しましょう（**写真4, 5**）。

使用CD-Rドライブ
ヤマハ
CDR400tx-VK
価格120,000円

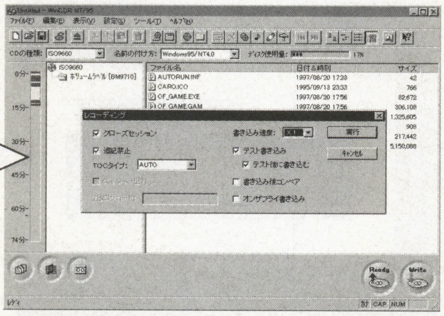


《リスト1》オートプレイ機能を持たせるためのプログラム・リスト

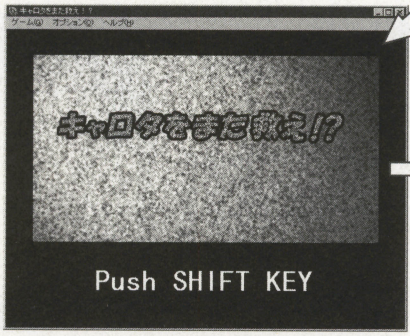
```
[autorun]
open=of_game.exe
icon=caro.ico
```



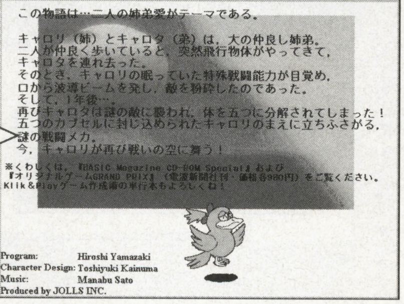
《写真1》開発時は，必要な必要なプログラムやデータを一つのフォルダにまとめておこう。CD-Rへ書き込むときにデータを探す手間が省けるぞ

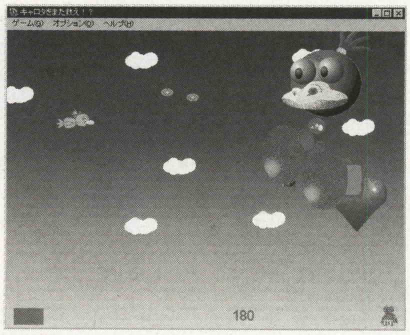


《写真2》CD-Rへの書き込み手順は，一般的なデータ保存のときと変わらない。配布用に作成する場合は，追記禁止を有効にしておこう



《写真3》データを書き込んだCD-Rをドライブにセットしたら，自動的にゲームが起動してタイトル画面が表示されたぞ





《写真4，写真5》本誌にも解説記事が連載されている開発ツール「Klik&Play」を使って制作された，ベーマガ編集部オリジナル・ゲーム「キャロタをまた救え！?」。キミは持っているかな？

※9月号の特集30ページで，NTT東京のホームページURLがまちがって掲載されました。正しくは“http://www1.nttinfo.ntt.co.jp/tbn/”です。お詫びするとともに訂正させていただきます。

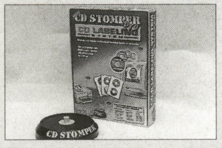
CDラベルシール作りに挑戦！

せっかく作ったCD-ROMソフトも，そのままではどんなデータが収録されているかわかりませんし，ちょっと味気ないですね。そこで，ツールを使ってレーベル面をデザインして，本格的なCD-ROMソフトにメイクアップさせましょう。今回ラベル作成に使用したのは，付属アプリケーションを改良，日本語対応が強化され，サンプルのグラフィックも増えた『CD STOMPER(ストンパー) Pro』（価格11,800円）です。

行程は，CD STOMPER Proに付属しているCD-ROMから気に入ったサンプルを選んで，グラフィック・ソフトを使ってそこにイラストや作品タイトルなどを追加していくだけのカンタン作業。オリジナル・イラストやかっこいいロゴを添えれば，グッと本格的になりますよ。みなさんもCD-Rを利用するときには，ぜひこのラベル作成ツールを利用してください。

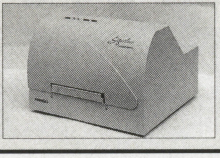
ラベル印刷ツール ■問い合わせ先 ランドポート株式会社 直販部門 エスペランサ ☎03-3258-1088

ランドポート
CD-STOMPER(ストンパー) Pro
価格11,800円（直通販売価格9,800円）



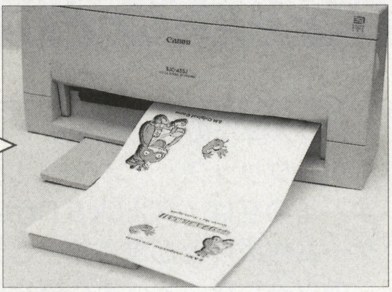
手軽にCD-Rのラベル面がデザイン，印刷できるツールです。今回はこのCD-STOMPERを特別に読者プレゼント！

ランドポート
FARGO Signature(ファーゴ シグネイチャ)
オープン価格（直通販売価格169,800円）



レーベル面印刷可能なCD-Rメディアに，直接印刷ができるプリント・ツール。高額ですが，印刷品質は保証つき！

《写真1》『CD-STOMPER Pro』付属CD-ROMから，印刷する際の書式設定やサンプル画像を読み出して，レタッチ・ソフトでレイアウトを考える。もちろん，オリジナル画像だって組み込めるぞ



《写真2》レイアウトがきまったら，CD-STOMPER Pro付属のシールシートをプリンタにセットして印刷。書式設定に合わせてレイアウトしないと，シールにうまく印刷されないので注意しよう

《写真3》インクが乾いたらシートからはがして，印刷面を下にしてCD-STOMPERにセット。貼り付ける面を下にしてCD-Rをかぶせ，中央のボタンを押せばラベルが貼り付けられるぞ

CD STOMPER Proを読者プレゼント！

記事中で紹介している『CD STOMPER』を，2名のかたにプレゼントします。希望者は，別表の必要事項を明記して応募してください。〆切は10月7日（必着）。なお，製品の発送をもって当選者の発表とさせていただきます。

■読者プレゼントあて先
〒141 東京都品川区東五反田1-11-15
電波新聞社 マイコンBASICマガジン10月号
特集プレゼント係
■記入事項 住所／氏名／年齢／電話番号／CD-Rドライブの有無，または購入予定があるか／この記事の感想

THE ORIGINAL CD STOMPER
CDラベル制作キット ストンパー
標準希望小売価格（税別）￥11,800
Mac/Windows両対応
CDを作るすべての人に!!

●CDデザイン素材が1200以上
●専用デザインブラウザ付属
●絶対失敗しないスグレもの スプリング式のラベル貼りツール
オリジナルCDラベルがステキに作れる！バッチリ貼れる！

CD-Rなら在庫豊富 どこよりも安い！
バーチャルCD-Rショップ
エスペランサ
TEL.03-3258-1088
FAX.03-3258-1089
〒101 東京都千代田区外神田2-2-19 MKビル4F
http://www.landport.co.jp/esp

速報 あのKlik&Playに次世代パワーアップ・バージョンが登場！

Click & Create クリック&クリエイト

山崎 寛 (Hiroshi Yamazaki)
Profile
神奈川県生まれ。m5のプログラムを求めて本誌を知り，MSX2購入時より毎月購読するようになる。
高専卒業後，ライター募集の記事を読んで応募し，現在に至る。
最近は，モバイルギアをポケコン代わりに使いたいので，DOS／V用のBASICインタプリタを探しているらしい。

クリック・アンド・クリエイト

TEXT & GAME MAKING●山崎 寛

マウス操作のみで簡単にゲームが作成できる，おなじみの『Klik&Play（クリック・アンド・プレイ）』。この上位ソフトが今秋登場します。その名は，『Click&Create（クリック・アンド・クリエイト）』！ ゲーム作成にとどまらず，さまざまなアプリケーションを作成できるこのツールを，さっそく紹介しましょう。

《問い合わせ先》
Click & Create●標準価格17,800円（税別）
10月3日発売予定
Klik & Play●標準価格8,800円（税別）
発売中
富士通コンテンツサポートセンター
☎03-5462-9853
（土日・祝祭日をのぞく10:00～18:00）
ホームページ：
http://www2.infoweb.or.jp/klik/

簡単にマルチメディア・タイトルが作れる！

最初にお断りしておきますが，今回の記事作成に使用したのはClick&Createのβ版です。画面や機能など，一部製品版とは異なる可能性がありますので，ご了承ください。

Click&Createは，同社のKlik&Playに近い操作性を持ちつつ，大幅に機能を拡張したソフトです。

Klik&Playというのは，本誌では毎月連載で紹介していますが，マウスのみの簡単な操作で高速動作するゲームを作ることのできるソフトです。このソフトは，ゲームを作るのにプログラミング言語などを必要とせず，しかもアイデアしだいでいろいろな種類のゲームを作ることができます。

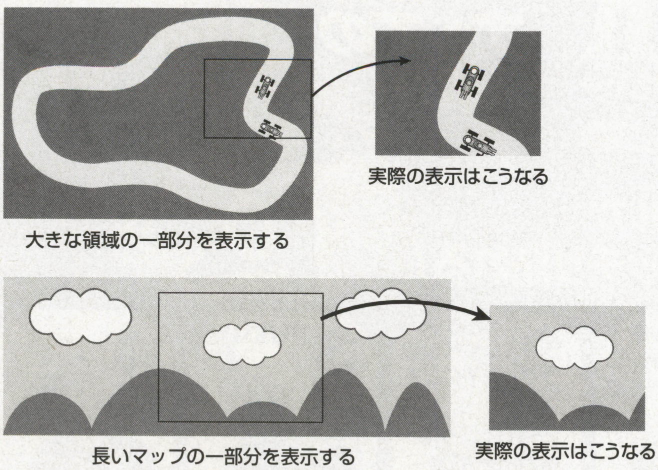
Click&Createは，Klik&Playの簡単な操作を受け継いで，マルチメディア・タイトルやスクリーン・セーバなど，ゲーム以外のさまざまなソフトを作ることができます。

また，ゲーム作成においても，Klik&Playより機能が強化されており，スクロールなど今まで不可能だったことが可能になったのです。

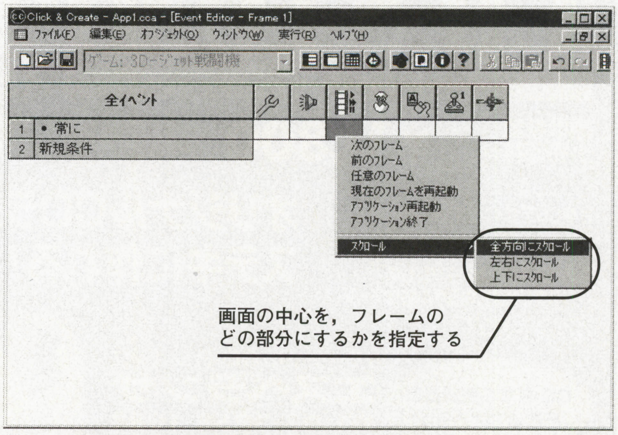
WWWブラウザ上でゲームが遊べる!?

インターネットエクスプローラなどのWWWブラウザに，プラグイン・ソフト『Vitalize（バイタライズ）』を追加することにより，Click&Createで作成したゲームやマルチメディア・タイトルなどを，ブラウザ上で直接動作させることが可能となります。

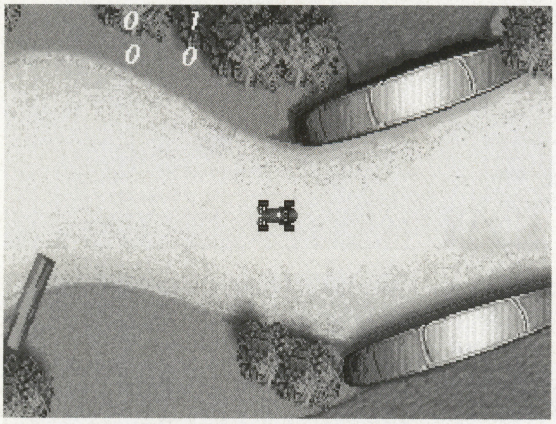
これは，マクロメディア社のShockwave（ショックウェーブ）（『Director（ディレクター）』で作成したデータをWWWブラウザで動かせる）に近いものです。しかし，もともとゲームなどが高速動作するClick&Createなので，Shockwaveにくらべてアクション・ゲー



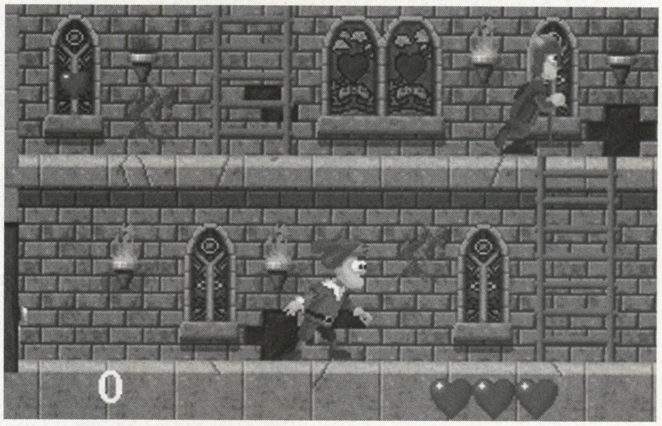
《第1図》これがClick&Createのスクロールの原理だ！



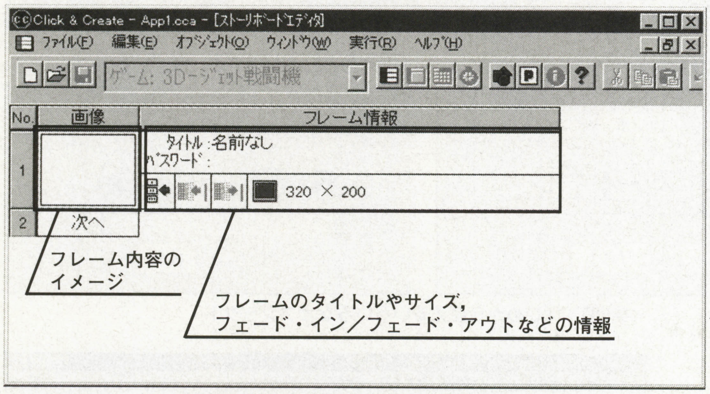
《第2図》新たに増えた，スクロールのためのイベント設定



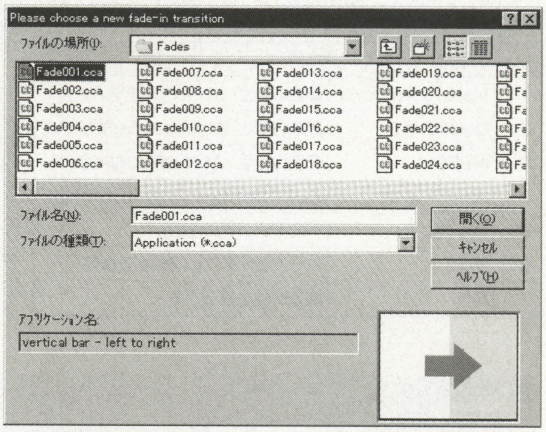
《第3図》付属するサンプル・ゲームの一つ『Racing(レーシング)2』



《第4図》付属ゲームの『Romeo (ロメオ) 2』



《第5図》新しいストーリーボードエディタ



《第6図》フェード・イン／フェード・アウトを選択する

ムなどに向いているはずです。機会があったら，ベーマガ・ホームページで試してみたいと思います。

なめらか〜なスクロールができる！

さて，Click＆Create使ってみて一番驚いたことは，“スクロールができる”という点ではないかと思います。これは，ゲーム作成に大きな影響をおよぼすことでしょう。

Klik＆Playでは，このスクロールは擬似的にしか再現できませんでした。Click＆Createでは，**第1図**のような原理でなめらかなスクロールを実現しています。

つまり，実際のゲーム画面よりも大きくフレームの大きさを設定しておき，フレーム内のどこを表示するのか動的に変化させることでスクロールさせているのです。この表示位置を，

- **プレイヤー・キャラクターに合わせれば“任意スクロール”**
- **時間で自動的に変化させれば“強制スクロール”**

となります。

このスクロールを実際に処理させるためには，**第2図**のように新しくできたイベント設定を行ないます。

付属のサンプル・ゲームでも，このようなスクロール機能を利用したゲームがいくつか用意されています（**第3図**，**第4図**）。

ただし，ちょっと気になったのが，フレームの端と端（上と下／右と左）をつなげるようなことができるのか不明なことです。これが可能なら，『フリッキー』や『テディボーイブルース』などのような，ループするスクロールが実現できます。今のところ，そのような機能は見あたりませんでした。

何にせよ，Click＆Createのスクロール機能のおかげで，実現可能なゲームの幅が広がったといえるでしょう。

新しくなったストーリーボードエディタ

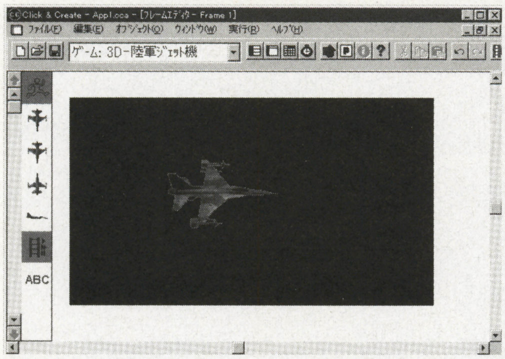
つぎに，**第5図**を見てください。これが，Click＆Createの新しくなった“ストーリーボードエディタ”です。

ストーリーボードエディタとは，Klik＆Playユーザーにはおなじみですが，「オープニング画面からゲーム画面へ，そしてゲーム・オーバー画面へ」などのようにステージの移り変わりを設定するエディタです。Klik＆Playにくらべると，各フレームの情報が多く表示されるようになっていることがわかります。

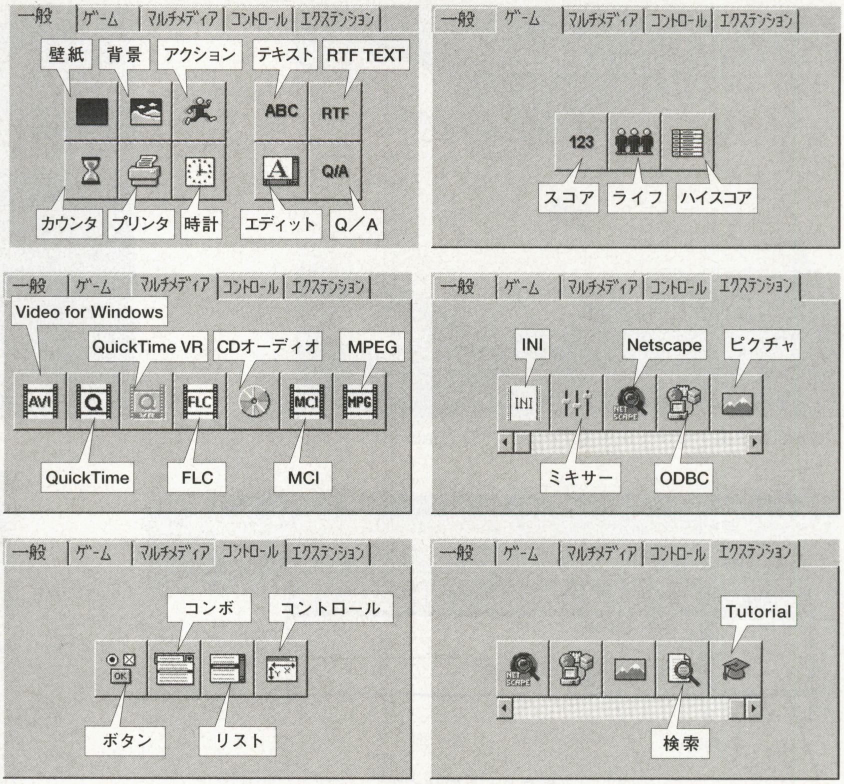
Click＆Createのストーリーボードエディタでは，新たにフェード・イン／フェード・アウトの設定を行なうことができるようになりました。これによって，場面転換の際に一瞬で画面を切り替えるだけでなく，ちょっとした演出が可能になるのです。

たとえば，暗い画面からゲーム画面を浮かびあがらせたり，新たな画面が上からスクロールして登場するなどの効果をかけることができます。

このフェード・イン／フェード・アウトは，**第6図**のように用意されたファイルの中から選ぶようになっています。おそらく，このファイルを追加することで，



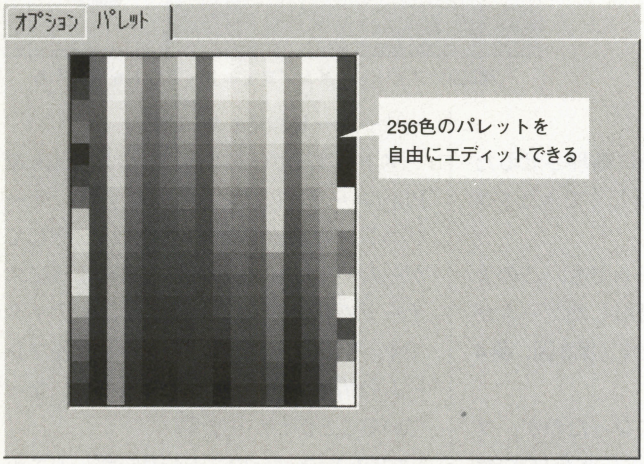
《第7図》フレームエディタの画面



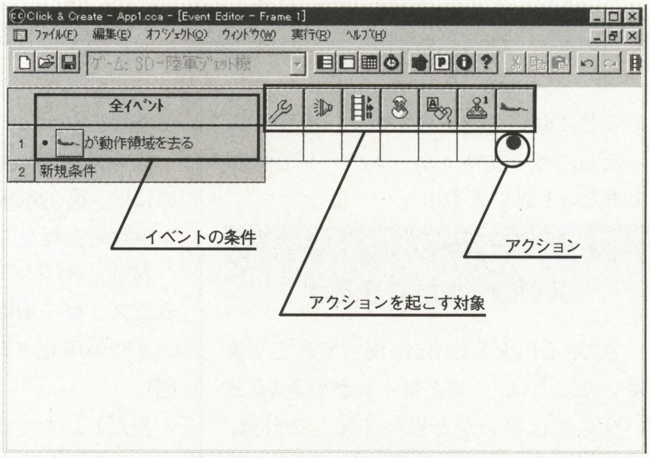
《第8図》はじめから使えるいろいろなオブジェクト

《第1表》Click & Createのエクステンションオブジェクトの種類

No.	名称	機能
1	Video for Windows	動画の再生（Windows形式AVI）
2	QuickTime	動画の再生（Macintosh形式MOV）
3	MPEG	動画の再生（MPEG形式MPG）
4	オーディオCD	CD-ROMドライブの音楽CDの再生
5	ハイスコア	ベストスコアの記録
6	INI	ハードディスクに記録する情報
7	時計	現在時刻を表示する



《第9図》使用するパレットを，自分の好みに変更可能だ



《第10図》イベントエディタの画面

将来的にさらに効果の種類を増やすことができるのではないでしょうか。

オブジェクトが増大したフレームエディタ

それではつぎに，**第7図**を見てください。これが，Click&Createの“フレームエディタ”です。

フレームエディタとは，その画面内にどのようなキャラクターを配置して，どういう動きをするか設定するエディタです。

Klik&Playとくらべても，それほど変わっているようには見えませんが，実は扱えるオブジェクトの種類が大幅に増えています。というのも，“エクステンションオブジェクト”と呼ばれる，ファイルを追加することによって種類を増やすことのできるオブジェクトができたためです。

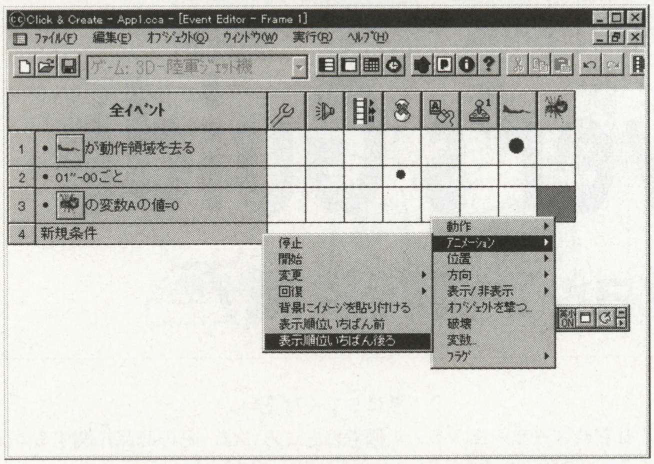
第8図に，Click&Createではじめから使用できるオブジェクトを示します。エクステンションオブジェクトの例としては，**第1表**のような種類があります。

ちょっとくわしく紹介すると，1〜3の三つは，どれもビデオ（音声付き動画）の再生をします。この場合，動画ファイル自体はCD-ROMやハードディスクなどのメディアから，実行時に呼びだしているようです。

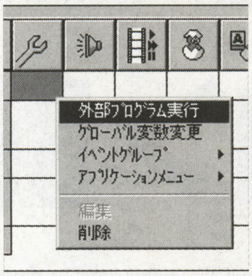
4の“オーディオCD”というのは，CD-ROMドライブにセットされている音楽CDを再生します。これを利用すると，CDの音楽をゲームのBGMにすることなどが可能になります。

5の“ハイスコア”は，スコアの高い順に名前などを記録しておきたいときなど，ランキングを作るためのオブジェクトです。

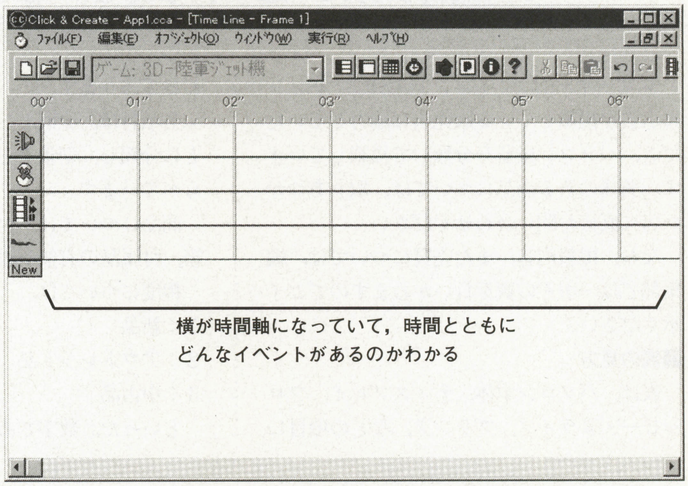
6の“INI”は，ハードディスク内に記録を残しておくことのできるオブジェクト



《第11図》キャラクターの表示順位を，実行中に変更可能だ



《第12図》Click＆Createから，他のWindowsアプリケーションを起動できる



《第13図》タイムラインエディタの画面

です。これを利用すると，ゲームにセーブ機能などをつけることができそうです。

最後の7の“時計”は，現在時刻を表示するオブジェクトです。アナログ時計などの表示形態を選べます。

また，フレームごとにパレットを変更できるようになりました（**第9図**）。これで，256色モードでも最適のグラフィックを表示することができます。

また，複数のオブジェクトをまとめて扱えるグループや，異なるフレーム間にわたって扱えるグローバルオブジェクトの設定が追加されています。

イベントエディタもパワーアップ!

第10図が，Click＆Createの“イベントエディタ”です。イベントエディタとは，ストーリーボードエディタやフレームエディタで表現できない，細かい動きや処理を設定するエディタです。

Klik＆Playのイベントエディタとは，見た目はあまり変わってません。しかし，イベントをまとめてカット＆ペーストできるなど，細かい部分での操作性が向上しています。

Click＆Createのイベントエディタでは，“グループ”という概念が採用されています。これにより，いくつかのイベントをひとまとめにして扱えるようになったようです。

その他の新たな機能は？

Klik＆Playでの大きな不満点である，計算式の中にカッコが使えないということが，Click＆Createでは改善されています。ちょっと複雑な計算をしたいときには，カッコがないと大変なので，かなり便利になったといえるでしょう。

また，Click＆Createになって，キャラクターの表示順位を実行中に変更できるようになりました（**第11図**）。これまでは，実行中作成されたキャラクターは，つねに手前にきてしまい，奥行き表現がむずかしかったのです。Click＆Createでは，これを“一番前”と“後ろ”に設定することができ，配置が少し楽になりそうです。

後は，イベントとして，他のWindowsアプリケーションの呼びだしができるようになったというのも大きな変更点です（**第12図**）。これによって，たとえばいくつかのプログラムを呼びだすメニュー・ソフトのようなものも作成できるようになりました。今回特集しているような，オリジナルCD-ROM制作などにも威力を発揮しそうです。

また，Click＆Createには新たに“タイムラインエディタ”という機能が追加されています。タイムラインエディタというのは，Click＆Createになって新設されたエディタで，**第13図**のように時間軸にそってイベントが表示されます。

経過時間によって，いろいろと変化するようなゲームなどを作るときに便利そうです。

Klik＆Playとの互換性はかなり高い！

最後に，気になる互換性について調べてみました。

これまで作成したKlik＆Playのゲームを，いくつか読み込んで実行してみました。その結果，どれもまったく遜色なく動作しました！　互換性に関しては，上位互換でかなりしっかり作られているようです。

Click＆Createは，Klik＆Playの“マウスのみの簡単な操作”という特徴はそのままに，大幅にその機能を増やしています。さらにKlik＆Playの不満点を解消し，ゲーム以外のアプリケーション作成ができるようになっていることも魅力です。

Klik＆Playユーザーはもちろん，ゲームに限らずデモンストレーションやスクリーン・セーバ，CD-ROMのブラウザなどを簡単に作りたい人にも，Click＆Createはおすすめできるでしょう。

おさがしのパソコン／周辺機器がきっと見つかる!!

パソコンBuyer's Guide（バイヤーズガイド）

新品から中古までショップ情報満載！

本コーナーは，マイコンBASICマガジンに広告を掲載している販売店に協力していただき，パソコン機器を分類して掲載しています。興味のある商品については，取りあつかい店に直接お問い合わせください。

なお，掲載内容，また売買については，編集部では一切その責を負いかねますのでご了承ください。

■表の見方

表は，パソコン本体，ディスプレイ，フロッピー・ドライブ，プリンタ，などの項目にわけてあります。

各項目は，原則としてそれぞれメーカーごとに分類し，型番ごとにまとめ，価格順にならべています。

商品については，マニュアル，保証書，外箱，付属品の有無が表示されています。

程度については，

1：新品
2：アウトレット品
3：中古品

といった，数字であらわされています。参考にしてください。

備考のところには，その商品に関するコメントを記入してあります。

なお，たくさんの読者の方がいますので，人気の高い商品は品切れになることも当然予想されます。この点も，あらかじめご了承ください。事前にお店に連絡して在庫を確認するとよいでしょう。

本コーナーが読者のみなさんのお役に立つよう，工夫していきます。

パソコン本体

IBM

型番	商品価格	マニュアル	保証書	外箱	附属品	程度	備考	店名
Aptiva J35	178,000円	有	有	有	有	1		ビットマップ
ThinkPad2625-BJ9	177,000円	有	有	有	有	3	P150, 8MB/1.3GB, TFT	ユニオンコンピューターネットワーク
Aptiva770	158,000円	有	有	有	有	1		ビットマップ
Aptiva785	148,000円	有	無	有	有	3		フレックス四日市
AptivaJ33(2176-J33)	148,000円	有	無	無	有	3		コンピュータバンク
Aptiva2168-S75	139,000円	有	無	無	有	3	Pentium166, 17インチCRTセット	コムネット
PS/V 2405NVC	39,800円	有	無	無	無	3	RAM 16MB, HDD 340MB, ISA/VL×1+ISA×2…	イオシス
PS55NOTE 5523-S04	14,800円	無	無	無	無	3	6MB/40MB	ユニオンコンピューターネットワーク
PS55NOTE N23SX	14,800円	無	無	無	無	3		ユニオンコンピューターネットワーク

Apple

PoewrBook1400C/133(M5576J/A)	279,800円	有	有	有	有	3	PPC603e(133)16/1GB/6×CD/11.3"TFT	OTTO
PoewrBook5300Ce/117	199,800円	有	有	無	有	3	PPC603e(117)32/1.1GB/10.4"TFT	OTTO
PoewrBook540C	129,800円	有	有	無	有	3	68LC040(33)12/320	OTTO
Macintosh SE/30	49,800円	無	無	無	無	3	RAM 8MB, HDD 40MB, モノクロCRT一体型	イオシス
Centris650	39,800円	有	有	無	有	3	68040(33)8/230	OTTO
MacintoshLC475	39,800円	無	無	無	無	3	RAM 8MB, HDD 160MB, キーボード・マウス付	イオシス
MacintoshIICi	39,800円	無	無	無	無	3	RAM 16MB, HDD 100MB, キーボード・マウス付	イオシス
MacintoshLC475	32,800円	無	有	無	無	3	68LC040(25)8/160	OTTO
MacintoshLCIII	29,800円	無	有	無	無	3	68030(32)4/80	OTTO
MacintoshLC520	25,000円	有	無	無	有	3	メモリ 12MB	コムネット

エイサー

5133LB	88,800円	有	有	無	有	3	P133, 16MB/1.2GB, CRT付	ユニオンコンピューターネットワーク

NEC

PC-9821Nr166/X30F	396,000円	有	有	有	有	1		ユニオンコンピューターネットワーク
PC-9821Nr166/X30N	383,000円	有	有	有	有	1		ユニオンコンピューターネットワーク
PC-9821Nw150/S20C	328,000円	有	有	有	有	1		コンピュータバンク
PC-9821RvII26/N20	327,000円	有	有	有	有	1		ユニオンコンピューターネットワーク
PC-9821V200/M7H2	323,000円	有	有	有	有	1		ユニオンコンピューターネットワーク
PC-9821V200/M7J2	315,000円	有	有	有	有	1		ユニオンコンピューターネットワーク
PC-9821Nr150/X14F	311,000円	有	有	有	有	1		ユニオンコンピューターネットワーク
PC-9821Nw150/S20D	310,000円	有	有	有	有	1		ユニオンコンピューターネットワーク
PC-9821Nw150/S20C	308,000円	有	有	有	有	1		ユニオンコンピューターネットワーク
PC-9821Nr166/X30F	299,800円	有	有	無	有	3	MMXP(166)32/3GB/11×CD/13.3"TFT/336M	OTTO
PC-9821V233/M7C2	293,000円	有	有	有	有	1		ユニオンコンピューターネットワーク
PC-9821V233/M7D2	286,000円	有	有	有	有	1		ユニオンコンピューターネットワーク
PC-9821Ls150/S14D2	285,000円	有	有	有	有	1		ユニオンコンピューターネットワーク
PC-9821Ls150/S14C2	282,000円	有	有	有	有	1		ユニオンコンピューターネットワーク
PC-9821V200/M7D2	266,000円	有	有	有	有	1		ユニオンコンピューターネットワーク
PC-9821V200/M7C2	263,000円	有	有	有	有	1		ユニオンコンピューターネットワーク
PC-9821Nr15/S14F	248,000円	有	有	有	有	1		ユニオンコンピューターネットワーク
PC-9821XC200/S7B3	246,000円	有	有	有	有	1		ユニオンコンピューターネットワーク
PC-9821V200/S7D2	243,000円	有	有	有	有	1		ユニオンコンピューターネットワーク
PC-9821RaII23/N30	242,000円	有	有	有	有	1		ユニオンコンピューターネットワーク
PC-9821RaII23/W30	240,000円	有	有	有	有	1		ユニオンコンピューターネットワーク
PC-9821Nr15/S10	236,000円	有	有	有	有	1		ユニオンコンピューターネットワーク
PC-9821V200/S7C2	232,000円	有	有	有	有	1		ユニオンコンピューターネットワーク
PC-9821Nr15/S10	231,000円					2	通電, 開封品	ユニオンコンピューターネットワーク
PC-9821Nr15/S14F	229,800円	有	有	有	有	3	P(150)/16/1.4GB/10×CD/336M/12.1"TFT(800)	OTTO
PC-9821V200/MZD2	225,000円	有	有	有	有	1		ユニオンコンピューターネットワーク
PC-9821V200/MZC2	222,000円	有	有	有	有	1		ユニオンコンピューターネットワーク
PC-9821V200/S5D2	222,000円	有	有	有	有	1		ユニオンコンピューターネットワーク
PC-9821Nw133/D14D	220,000円	有	有	有	有	1		ユニオンコンピューターネットワーク
PC-9821V200/S5C2	219,000円	有	有	有	有	1		ユニオンコンピューターネットワーク
PC-9821Nw133/D14C	217,000円	有	有	有	有	1		ユニオンコンピューターネットワーク
PC-9821V200/M7D2	217,000円						CRTなし	ユニオンコンピューターネットワーク
PC-9821Nr13/S14	215,000円	有	有	有	有	1		ユニオンコンピューターネットワーク
PC-9821Xv20/W30	215,000円	有	有	有	有	1		ユニオンコンピューターネットワーク
PC-9821Ct20/A-A	212,000円	有	有	無	有	3		ユニオンコンピューターネットワーク
PC-9821Ls13/D10C2	211,000円	有	有	有	有	1		ユニオンコンピューターネットワーク
PC-9821Ls13/D10D2	207,000円	有	有	有	有	1		ユニオンコンピューターネットワーク
PC-9821V200/SZD2	206,000円	有	有	有	有	1		ユニオンコンピューターネットワーク
PC-9821XC16/M7A3	206,000円	有	有	有	有	1		ユニオンコンピューターネットワーク
PC-9821XC16/S7B3	206,000円	有	有	有	有	1		ユニオンコンピューターネットワーク
PC-9821V200/SZC2	199,000円	有	有	有	有	1		ユニオンコンピューターネットワーク
PC-9821Na13/H10	198,800円	有	有	有	有	3	P(133)16/1GB/4×CD/12.1"TFT(800)/PCM/FM	OTTO
PC-9821Ct16/FA	198,000円	有	有	有	有	1		ビットマップ
PC-9821Ls12/D10 C,D	196,000円	有	有	有	有	1		ユニオンコンピューターネットワーク
PC-9821V166/S5C2	190,000円	有	有	有	有	1		ユニオンコンピューターネットワーク
PC-9821XC16/S7A3	190,000円	有	有	有	有	1		ユニオンコンピューターネットワーク
PC-9821Nr13/D10A,B	188,000円	有	有	有	有	1		ユニオンコンピューターネットワーク
PC-9821Nr13/D10 A,B	187,000円	有	有	有	有	3		ユニオンコンピューターネットワーク
PC-9821Xa20/W30	181,000円	有	有	有	有	1		ユニオンコンピューターネットワーク
PC-9821Ls12/D10C	179,800円	有	有	有	有	3	P(120)32/1GB/11×CD/336/12.1"DSTN/J.L	OTTO
PC-9821Na12/H10	179,800円	無	有	無	無	3	P(120)16/1GB/4×CD/10.4"TFT(800)/PCM/FM	OTTO
PC-9821Nr15/S10	179,800円	有	有	無	有	3	P(150)/16/1GB/10×CD/12.1"TFT(800)	OTTO
PC-9821V166/S5C	178,000円	有	有	有	有	3	MMXP166, 32MB/HDD 2GB	ワンダーボックス
PC-9821Xc13/M7A	178,000円	有	有	有	有	2		コンピュータバンク

PC-9821Na12/H8	174,800円	有	有	無	有	3	P(120)16/810/4×CD/10.4"TFT(800)/PCM/FM	OTTO
PC-9821Xc13/M7B	174,000円	有	有	有	有	1	P133, 16MB/HDD 1.6GB, 17型モニタ, タワー型	ワンダーボックス
PC-9821Nr13/D10A	169,800円	有	有	有	有	3	P(133)32M(EDO)/1GB/8×CD/12.1"DSTN(800)	OTTO
PC-9821Nr13/D14	164,000円	有	有	有	有	1		ユニオンコンピューターネットワーク
PC-9821Xc13/S5 A2/B2	158,000円	有	有	有	有	2		コンピュータバンク
PC-9821Nr12/D10	155,000円	有	有	有	有	1		ユニオンコンピューターネットワーク
PC-9821Na9/H8	149,800円	有	有	有	無	3	P(90)16/810/4×CD/10.4"TFT(800)PCM/FM	OTTO
PC-9821Nb10/S10F	149,800円	無	有	無	無	3	P(100)16/1GB/4×CD/10.4"TFT(800)/Win95	OTTO
PC-9821Nb7/C8	149,800円	有	有	無	有	3	P(75)8/810/4×CD/10.4"TFT(640)/PCM/Win3.1	OTTO
PC-9821Xa20/W30	149,800円	有	有	無	有	3	P(200)EDO32/3GB/8×CD	OTTO
PC-9821Cb10/S8	148,000円	有	有	有	有	2		ソフトプラザ遊基竹林店
PC-9821Ra20/N12	148,000円	有	有	有	有	1		ユニオンコンピューターネットワーク
PC-9821Nb10/S8	143,800円	有	有	無	無	3	P(100)16/810/4×CD/10.4"TFT(800)/Win95	OTTO
PC-9821Xc13/M7A	143,000円	有	有	有	有	1		ユニオンコンピューターネットワーク
PC-9821Xc13/M7B	138,000円	有	有	有	有	1		ユニオンコンピューターネットワーク
PC-9821Na7/H7	129,800円	有	有	無	有	3	P(75)8/720/2×CD/10.4"TFT(800)PCM/FM	OTTO
PC-9821Cr13/TA	128,000円	有	無	有	有	3		ソフトプラザ遊基竹林店
PC-9821Xc13/S5B2	121,000円	有	有	有	有	1		ユニオンコンピューターネットワーク
PC-9821Nb7/5	119,800円	無	有	無	無	3	P(75)8/540/10.4"TFT(640)/PCM/Win3.1	OTTO
PC-9821Nf/810W	119,800円	有	有	無	有	3	P(75)8/810/9.5"TFT(640)/PCM/TypeII×2	OTTO
PC-9821Xa16/W16	119,800円	有	有	無	有	3	P(166)16/1.6GB/6×CD/S/LAN/MPEG/PCM	OTTO
PC-9801FA/2	118,000円					3	2MB/120MB	ユニオンコンピューターネットワーク
PC-9821Xc13/S5A2	115,000円	有	有	有	有	1		ユニオンコンピューターネットワーク
PC-9821Nb7/5	113,000円	有	有	有	有	3		ユニオンコンピューターネットワーク
PC-9821Xa13/W12	112,000円	有	有	有	有	1		ユニオンコンピューターネットワーク
PC-9821Xa13/K16	109,800円	有	有	無	有	3	P(133)16/1.6GB/4×CD/PCM/PCMCIA/Win95	OTTO
PC-9821Cx2/S17T	108,000円	有	無	有	有	3		コンピュータバンク
PC-9821Ne3/5	104,800円	有	有	無	有	3	DX2(50)8/540/Ir/10.1"TFT/Windows3.1	OTTO
PC-9821NS/540W	99,800円	有	有	無	有	3	DX2(50)5.6/540/3.5"×1/9.5"TFT(640)	OTTO
PC-9821Xa12/K12	99,800円	有	有	無	有	3	P(120)16/1.2GB/4×CD/PCM/PCMCIA/Win95	OTTO
PC-9821Xa10/C12	95,800円	有	有	無	有	3	P(100)16/1.2GB/4×CD/PCM/PCMCIA/Win31	OTTO
PC-9821Ne3/5	95,000円	有	有	有	有	1		ユニオンコンピューターネットワーク
PC-9821Cb10	94,800円	有	無	無	有	3	P100, 16MB, HDD 850MB, Windows95	ワンダーボックス
PC-9821Ne2/340W	89,800円	有	有	無	有	3	486SX(33)5.6/3.5"×1/10.1"TFT(640)	OTTO
PC-9821Ap3/C9W	85,800円	無	無	無	無	3		イオシス
PC-9821Cb3	84,800円	有	無	有	有	3	P75, 16MB, HDD 850MB, Windows95	ワンダーボックス
PC-9821Xa10/C12	83,800円	有	有	無	有	3		ユニオンコンピューターネットワーク
PC-9821Nd/340W	82,800円	有	有	無	有	3	486SX(33)5.6/340/9.5"DSTN	OTTO
PC-9821Xb10/J8	79,800円	有	無	有	有	3	P100, メモリ 24MB, HDD 850MB, Win95	ワンダーボックス
PC-9821Ne	74,800円	無	無	無	無	3	RAM 5.6MB, TFTカラー	イオシス
PC-9821Xa9/C8	74,800円	有	有	無	有	3	P(90)8/850/4×CD/PCM/Windows3.1	OTTO
PC-9821Cx2/S15T	73,000円	有	有	無	有	3	8MB/850MB	ユニオンコンピューターネットワーク
PC-9801B/2	69,800円	有	有	無	有	3	486SX(120)/1.6/120	OTTO
PC-9821Lt2/3d	69,800円	有	有	無	有	3	DX2(50)4/350/Ir/9.5"TFT	OTTO
PC-9821XP/U8W	65,000円	無	無	無	有	3	メモリ 20MBに増設済	ビットマップ
PC-9801NS/A340	64,800円	無	無	無	無	3	HDD 340MB	イオシス
PC-9821Cb/M2	64,800円	有	無	有	有	3	486SX33, 7.6MB, HDD 210MB, Win3.1	ワンダーボックス
PC-9821Xa7/C8	64,800円	有	有	無	有	3	P(75)8/850/4×CD/PCM/Windows3.1	OTTO
PC-9801NX/C	62,800円	無	有	無	無	3	486SX(20)1.6/キ8K/FD/3.5"×1/8.9"TFT(640)	OTTO
PC-9801NA/C	59,800円	有	有	無	有	3	486SX(20)3.6/FD/3.5"×1/TFT640(16)	OTTO
PC-9821Cb2/mT	59,000円	有	無	無	有	3	キャンビー, TV付	コムネット
PC-9821Xa7/C4	59,000円	無	無	無	無	3	Pentium75, メモリ 22.6MB, Windows95	コムネット
PC-9821Xn/C9W	59,000円	有	無	無	有	3	Pentium90, メモリ 8MB, HDD 420MB	コムネット
PC-9821Xe10/4	58,000円	有	無	有	有	3		コンピュータバンク
PC-9801NS/A	49,800円	有	有	無	有	3	486SX/3.6/FD/8.9" 8階調/TypeII×1/拡張B	OTTO
PC-9801NS/R	49,800円	無	無	無	無	3		イオシス
PC-9821Ap2/U2	49,800円	無	無	無	無	3	15MB/500MB	ユニオンコンピューターネットワーク
PC-9821Cb/m2D	49,000円	有	無	無	有	3	2FDD, TV付	コムネット
PC-9821Cx/S3	47,800円	有	有	無	有	3	8MB/540MB	ユニオンコンピューターネットワーク
PC-9821Xe10/4	44,800円	無	有	無	無	3	DX4(100)8/420/Windows3.1	OTTO
PC-9821Ae/U2	42,800円	無	無	無	無	3		イオシス
PC-9801TF71	41,800円	無	無	無	無	3	6MB/40MB	ユニオンコンピューターネットワーク
PC-9801BX4/U2	39,800円	無	無	無	無	3	RAM 0MB	イオシス
PC-9801NL/R120A	39,800円	有	無	無	有	3		フレックス四日市
PC-9801NS/R	39,800円	有	有	無	有	3	486SX/1.6/FD/3.5"×1/8階調/拡張B	OTTO
PC-9821Ap/V2	39,800円	無	無	無	無	3	10MB/120MB	ユニオンコンピューターネットワーク
PC-9821Xe/U7W	39,800円	有	有	無	有	3	486SX(33)5.6/210/CD/PCM/FM/Windows3.1	OTTO
PC-9821BX2/U2	39,000円	無	無	無	無	3	メモリ 9.6MB, HDD 230MB, CD-ROM・音源付	コムネット
PC-8801MA	35,000円	有	無	無	有	3	2D/2HD両用	情報ハウス
PC-9801NS/T	34,800円	無	無	無	無	3		イオシス
PC-9821As2/U7W	34,800円	有	有	有	有	3	14MB/170MB, 2×FD	ユニオンコンピューターネットワーク
PC-9801TFS1	33,800円	無	無	無	無	3	2MB/40MB	ユニオンコンピューターネットワーク
PC-9821Ap/U2	32,800円	無	無	無	無	3		ユニオンコンピューターネットワーク
PC-9801NS/E	29,800円	無	無	無	無	3		イオシス
PC-9801BX/U2	27,800円	無	無	無	無	3		イオシス
PC-9801FA/U2	27,800円	無	無	無	無	3		イオシス
PC-9801TS5	27,800円	無	無	無	無	3	2MB/40MB	ユニオンコンピューターネットワーク
PC-H98S-U8-020	27,800円	無	無	無	無	3	SASI 20MB	イオシス
PC-9801DS/U2	26,800円	無	無	無	有	3	386SX 16,640KB	ワンダーボックス
PC-9801NS20	26,800円	無	無	無	無	3	HDD 20MB	イオシス
PC-8801MA2	25,800円	無	無	無	無	3	キーボード付, サウンドボードII搭載	イオシス
PC-9801BX2/U2	25,000円	無	無	無	無	3		フレックス四日市

PC-9801NS	22,800円	無	無	無	無	3		イオシス
PC-9801US2	22,800円	無	無	無	無	3	ノート用HDD/RAMカード使用可	イオシス
PC-9801DA/U2	21,800円	無	無	無	無	3		イオシス
PC-9801BX/M2	20,000円	無	無	無	無	3		フレックス四日市
PC-8801FE	19,800円	無	無	無	無	3	キーボード付, アナログ・ビデオ入力OK!	イオシス
PC-9801BA/U2	19,800円	無	無	無	無	3	RAM 10MB	ユニオンコンピューターネットワーク
PC-9801FA/U2	19,800円	無	無	無	無	3		フレックス四日市
PC-9801FA2	19,800円	無	無	無	無	3		イオシス
PC-9801NV	19,800円	無	無	無	無	3		イオシス
PC-9801BA/M2	18,800円	無	無	無	無	3	RAM 19MB	ユニオンコンピューターネットワーク
PC-9801DX2	18,000円		無	有	有	3	CPU486にパワーアップ済	ビットマップ
PC-9801BX/M2	17,800円	無	無	無	無	3	2MB/120MB	ユニオンコンピューターネットワーク
PC-9801BX2/U2	17,800円	無	無	無	無	3	ODP付, RAM 6MB	ユニオンコンピューターネットワーク
PC-9801DS/U2	17,800円	無	無	無	無	3		イオシス
PC-H98S-8	17,800円	無	無	無	無	3		イオシス
PC-9801CV11	16,500円	無	無	無	無	3	CRT一体型	イオシス
PC-9801EX4	15,800円	無	無	無	無	3	HDD 20MB	イオシス
PC-9801DA/U7	15,000円	無	無	無	無	3		コムネット
PC-9801FA2	15,000円	無	無	無	有	3		コムネット
PC-9801FX/U2	15,000円	無	無	無	無	3		コムネット
PC-8801FH	14,800円	無	無	無	無	3	キーボード付	イオシス
PC-9801E	14,800円	無	無	無	無	3	8086, 640KB+1.5MB RAM, 1MB FDD&マウス I/F	イオシス
PC-9801ES2	14,800円	無	無	無	無	3		イオシス
PC-9801FA/U2	13,800円					3		ユニオンコンピューターネットワーク
PC-9801DA2	13,500円	無	無	無	無	3		イオシス
PC-9801RL21	13,500円	無	無	無	無	3	ハイレゾ/ノーマル	イオシス
PC-9801DA5	12,800円	無	無	無	無	3		フレックス四日市
PC-9801E	12,800円	無	無	無	無	3	8086, 640KB+1.5MB RAM, 1MB FDD I/F	イオシス
PC-9801FA/7	12,800円	無	無	無	無	3	6MB/100MB	ユニオンコンピューターネットワーク
PC-9801US	12,800円	無	無	無	無	3	RAM 4MB	ユニオンコンピューターネットワーク
PC-9801RA21	12,500円	無	無	無	無	3		イオシス
PC-9801DX/U2	12,000円	無	無	無	無	3		イオシス
PC-9801FX2	11,800円	無	無	無	無	3		イオシス
PC-9801EX2	11,000円	無	無	無	無	3		イオシス
PC-8801MR	9,800円	無	無	無	無	3	キーボード付	イオシス
PC-9801FA/S	9,800円	無	無	無	無	3	2MB/40MB	ユニオンコンピューターネットワーク
PC-9801FS2	9,800円	無	無	無	無	3	RAM 4MB増設	イオシス
PC-9801N	9,800円	無	無	無	無	3		ユニオンコンピューターネットワーク
PC-9801RA2	9,800円	無	無	無	無	3		イオシス
PC-9801FA2	9,000円	無	無	無	無	3	RAM 6MB	ユニオンコンピューターネットワーク
PC-9801VX41	8,500円	無	無	無	無	3	20MB HDD	イオシス
PC-9801DX2	8,000円	無	無	無	無	3		イオシス
PC-9801XL2	8,000円	無	無	無	無	3	ハイレゾ/ノーマル	イオシス
PC-286L-H10	7,800円	無	無	無	無	3	HDD 10MB	イオシス
PC-8801FR	7,800円	無	無	無	無	3	キーボード付	イオシス
PC-8801SR	7,800円	無	無	無	無	3	キーボード付	イオシス
PC-9801RX21	7,500円	無	無	無	無	3		イオシス
PC-9801UV11	7,000円	無	無	無	無	3		イオシス
PC-9801VX21	6,500円	無	無	無	無	3		イオシス
PC-9801VM11	5,800円	無	無	無	無	3		イオシス
PC-9801VX2	5,800円	無	無	無	無	3		イオシス
PC-9801RA2	5,500円	無	無	無	無	3	486DLC装着	ユニオンコンピューターネットワーク
PC-9801H98/70	4,800円	無	無	無	無	3	2MB/40MB	ユニオンコンピューターネットワーク
PC-9801VM2	4,800円	無	無	無	無	3		イオシス
PC-9801XL	3,800円	無	無	無	無	3		ユニオンコンピューターネットワーク

EPSON

VT513S	79,800円	有	有	無	有	3	P(133)16/1.2GB/4×CD/3.5"FDD/Win3.1	OTTO
PC-486NAS2	45,800円	有	有	有	有	3	10MB/170MB	ユニオンコンピューターネットワーク

PC-486P	25,800円	無	無	無	無	3		イオシス
PC-386M	12,800円	無	無	無	無	3	5MB/40MB	ユニオンコンピューターネットワーク
PC-286VE-H20	9,800円	無	無	無	無	3	HDD 20MB	イオシス
PC-386S-UST	9,800円	無	無	無	無	3		ユニオンコンピューターネットワーク
PC-286LS STD	7,800円	無	無	無	無	3		フレックス四日市
PC-286VF	6,500円	無	無	無	無	3		イオシス
PC-286VF	5,000円	無	無	無	無	3		コムネット

オリベッティ

ECHOS 20C	99,800円	有	有	有	有	1	外付FDD付	ビットマップ

COMPAQ

DeskPro4000	108,000円	有	有	有	有	1	P120, 16MB/1.6GB, Windows95	ワンダーボックス
DeskPro XL5133M1050W/CDS	79,800円	有	有	有	有	3	P(133)16/1.05GB/2×CD/Windows3.1	OTTO
DeskPro XL5120M1050W/CDS	74,800円	有	有	無	有	3	P(120)16/1GB/CD	OTTO
DeskPro XL5100M1050W/CDS	69,800円	有	有	有	有	3	P(100)16/1.05GB/2×CD/Windows3.1	OTTO
DeskPro 590/4M/080MX/CDS	59,800円	有	有	無	有	3	P(90)16/1.08GB/4×CD/Windows3.1	OTTO
DeskPro 590/4M720-MX/CDS	57,800円	有	有	無	有	3	P(90)16/720/4×CD/Windows3.1/95	OTTO
DeskPro 590/4M420W-QV	49,800円	有	有	無	有	3	P(90)8/420/Windows3.1	OTTO
ContruraAERO4/25M84WF	29,800円	有	有	有	有	3	SX(25)4/85/8.4"モノクロ	OTTO
DeskPro XL466M535W/CDS	29,800円	有	有	無	有	3	DX2(66)8/535/Windows3.1	OTTO
DeskPro 4/66i-M340W	24,800円	無	有	無	無	3	DX2(66)8/340/Windows3.1	OTTO
Prolinea4/66	24,800円	無	有	無	無	3	DX2(66)4/120	OTTO
DeskPro XE466M270(W)	19,800円	有	有	無	有	3	DX2(66)8/270/3.5"FDD/DOSJ6.2/V	OTTO

SHARP

PC-W100	199,800円	有	有	有	無	3	P(133)16/1GB/11.2"TFT(WIDE)/288M	OTTO
X1 turbo(CZ-856CB)SEI	35,000円	有	無	無	有	3	FM音源ボード付	情報ハウス
X1G	12,800円	無	無	無	無	3	CZ822CB, 黒, 縦置きOK, 掘り出し物!	イオシス

SONY

HB-F1XDJ	19,800円	無	無	無	無	3	MSX2+, FM音源付	イオシス
HB-F1XDmkII	12,800円	無	無	無	無	3	MSX2+, FM音源付	イオシス

DEC

PCLPX466D2	39,800円	無	有	無	無	3	DX2(66)24/1GB	OTTO
DECPC433dxLP	12,800円						12M/270MB	ユニオンコンピューターネットワーク

DELL

XPI-P133ST	149,800円	無	有	無	無	3	P(133)24/1.2GB/PCMCIA/11.3"TFTカラー/Win95	OTTO
XM590	49,800円	有	有	無	有	3	P(90)16/1GB/2×CD/3.5"FDD/Windows3.1	OTTO

東芝

サテライトPro430CDS13	177,000円	有	有	有	有	1		ユニオンコンピューターネットワーク
リブレット50CTA	153,000円					2	通電, 開封品	ユニオンコンピューターネットワーク
ブレッツア5133MB	133,000円	有	有	有	有	1		ユニオンコンピューターネットワーク
サテライト200CS	129,000円	有	有	有	有	3	P100, 8MB/810MB	ユニオンコンピューターネットワーク
リブレット30CTAセット	123,000円	有	有	有	有	3	FDD, PCカードアダプタ, 12MBプラス	ユニオンコンピューターネットワーク
ブレッツア5133MB	101,000円	有	有	無	有	3	16MB/1.3GB	ユニオンコンピューターネットワーク
ダイナブックEZ-U	42,800円	有	無	無	無	3	486, 8MB/130MB	ユニオンコンピューターネットワーク
J31EZ001	31,800円	無	有	無	無	3	i386SX(16)/2MB/CGA	OTTO

Panasonic

CV-M353HD	12,800円	無	無	無	無	3	FMR互換機, HDD 20MB, プラズマ液晶, テンキー付	イオシス

日立

アプリコットノート486	37,800円	無	無	無	無	3	486, 8MB/30MB	ユニオンコンピューターネットワーク

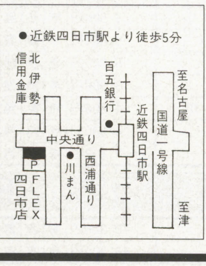
新品・中古パソコン

下取り 買取 中古販売

■できるだけ高く、現金にて買取ります
■ソフトウェア開発
■即日発送可
■予約も受付ます

FLEX 四日市店
COMPORT
定休日 火曜日

四日市市鵜の森2丁目
(堀田ビル2F)
☎(0593)53-7503(代)
FAX(0593)51-2360



富士通

FMV-TS21M	289,000円	有	有	有	有	1		ビットマップ
FMV56NA5X5	279,800円	無	有	無	無	3	MMXP(166)32/2GB/10×CD/13.3"TFT(XGA)336M	OTTO
BIBLO FMV53NU556	249,800円	有	有	有	有	2		クレバリー
FMV53ND5S6	216,000円	有	有	有	有	3	P133, 32MB/1.3GB	ユニオンコンピューターネットワーク
FMVSII1656	198,000円	有	有	有	有	2		クレバリー
FMV-S1651	189,000円	有	有	有	有	1		ビットマップ
FMV-SE271	189,000円	有	有	有	有	1		ビットマップ
FMV-SE253	169,000円	有	有	有	有	1		ビットマップ
FMV5200T5	158,000円	有	有	有	有	1	TOWER, pro200, RAM 32MB, HDD 3.2GB, 8倍速CD	ユニオンコンピューターネットワーク
FMV5DSE273	138,000円	有	有	有	有	3		クレバリー
FMV5166D7	122,000円	有	有	有	有	1	P133, RAM 32MB, HDD 2.5GB, 8倍速CD	ユニオンコンピューターネットワーク
FMV50NCS5	119,800円	無	有	無	無	3	P(100)16/810/7.2"DSTN/288M/SBpro	OTTO
FMV50NLYH1	119,800円	有	有	有	有	3	P(100)16/810/10.4"DSTN(800)/PCM・FM	OTTO
FMVS1351	101,000円	有	有	無	有	3	P133, 16MB/1.2GB	ユニオンコンピューターネットワーク
FMV5DSE251	93,000円	有	無	無	無	3	P133, 32MB/1.2GB, CRT付	ユニオンコンピューターネットワーク
FMV57NUYS2	81,800円	有	有	有	有	3	P75, 24MB/540MB	ユニオンコンピューターネットワーク
FMV4100D4/15S	79,800円	有	無	有	有	3	DX4-100, 8MB/HDD 540MB, Windows95	ワンダーボックス
FMV-575D4	78,000円	有	無	無	有	3		フレックス四日市
FMV5133D6	64,800円	有	有	有	有	3	P133, 16MB/1.2GB	ユニオンコンピューターネットワーク
BIBLO FMV45NLS53	59,800円	有	有	有	有	3	486DX2(50), Windows3.1, Word.6&Excel.5	クレバリー
FMV4100D4L	44,800円	有	有	無	有	3	DX4(100)8/850/Windows3.1	OTTO
FMV43NT2C2	39,800円	無	有	無	無	3	486SX(33)4/170/10.4"TFT	OTTO
FM-TOWNSII(HR20)	35,000円	無	無	有	有	3	マウス・パッド・KBのみ付属	情報ハウス
FMV466D3/420S	31,800円	有	有	有	有	3	8MB/400MB	ユニオンコンピューターネットワーク
FMV43SCM2	21,800円	有	有	有	有		16MB/400MB	ユニオンコンピューターネットワーク
FM-77 L4	19,800円	無	無	無	無	3	キーボード付	イオシス
FMV466D	16,800円	無	無	無	無	3	486DX2-66, RAM 4MB, VL/ISA×2 ISA×2	イオシス
FM-TOWNSII(UX20)	15,000円	無	無	無	有	3		コムネット

UNISYS

P575H52	75,800円	有	有	有	有	3	P75, 16MB/520MB, CRT付	ユニオンコンピューターネットワーク

モデム

AIWA

型番	商品価格	マニュアル	保証書	外箱	附属品	程度	備考	店名
PV-EF2880	12,800円	有	有	有	有	3	Mac対応, 288モデム	ワンダーボックス
PV-24V5	2,800円	有	無	有	有	3		コムネット

NEC

PC-9801-120	9,800円	無	無	無	有	3		コムネット

OMRON

MD-24FN5V	2,800円	有	無	有	有	3		コムネット

MICRO CORE

MC288XE	9,800円	有	無	有	有	3	DATA/FAX	ワンダーボックス

Logitec

LPM-FM288	10,000円	無	無	無	有	3		ソフトプラザ遊基竹林店

ハードディスク・ドライブ

アイ・オー・データ機器

型番	商品価格	マニュアル	保証書	外箱	附属品	程度	備考	店名
2GB SCSI	37,800円					1		イオシス

TEAC

540MB SCSI	24,800円	無	無	無	無	3	ボード ケーブル付	イオシス

MELCO

2GB SCSI	35,800円	無	無	無	無	3	ケーブル付	イオシス
540MB SCSI	24,800円	無	無	無	無	3	ボード ケーブル付	イオシス

CD-ROMドライブ

NEC

型番	商品価格	マニュアル	保証書	外箱	附属品	程度	備考	店名
PC-ODX	24,800円	有	無	有	有	3	PD, CD, 4倍速	ワンダーボックス

ディスプレイ

Apple

型番	商品価格	マニュアル	保証書	外箱	附属品	程度	備考	店名
17インチマルチ M2494	30,000円	有	無	無	有	3		コムネット
13"RGBカラーモニタ	19,800円	無	無	無	有	3		イオシス

NEC

型番	商品価格	マニュアル	保証書	外箱	附属品	程度	備考	店名
PC-KM173	39,800円	有	有	無	有	3	17"マルチ/0.28mm/1280×7/98, DOS/V, Mac用	OTTO
PC-KM171	37,800円	有	有	無	有	3	17"マルチ/0.28mm/1024×768/98, DOS/V, Mac用	OTTO
PC-KM153R	26,800円	有	無	有	無	3	98, DOS/V, Mac対応, 0.28ドット	ワンダーボックス
PC-KM153	25,800円	無	無	無	有	3	15"CRT, 640×400〜1024×768, マルチ, 98用	イオシス
PC-KM151	25,000円	無	無	無	有	3		コンピュータバンク
PC-KD1522	14,800円	無	無	無	有	3	15"CRT, 24K・31K 2モード, 9821シリーズ等用	イオシス
PC-KD882	9,800円	無	無	無	無	3		ソフトプラザ遊基竹林店
PC-9821Ce用15インチモニタ	9,000円	無	無	無	無	3		コムネット
PC-KD1511	7,800円	無	無	無	有	3	15"ディスプレイ, ドットピッチ0.28, 98用	イオシス
PC-KD1521	7,800円	無	無	無	無	3		コムネット
PC-KD881	7,800円	無	無	無	有	3	15"ディスプレイ, ドットピッチ0.28, 98用	イオシス
PC-KD1521	7,000円	無	無	無	有	3	15"ディスプレイ, ドットピッチ0.31, 98用	イオシス
PC-KD882	7,000円	無	無	無	有	3	15"ディスプレイ, ドットピッチ0.31, 98用	イオシス
PC-KD854n	5,800円	有	無	無	有	3	14"ディスプレイ, ドットピッチ0.39, 98用	イオシス
PC-KD881	5,800円	無	有	無	無	3	15"ノーマル/0.28mm/D-SUB15/チルト	OTTO
PC-KD551	4,800円	無	無	無	有	3	14"デジタルディスプレイ, 400ライン	イオシス
PC-KD854	4,800円	無	無	無	有	3	14"ディスプレイ, ドットピッチ0.39, 98用	イオシス

EPSON

型番	商品価格	マニュアル	保証書	外箱	附属品	程度	備考	店名
PC-286CD	5,000円	無	無	無	無	3		コムネット

COMPAQ

型番	商品価格	マニュアル	保証書	外箱	附属品	程度	備考	店名
15"マルチCRT	22,800円	無	無	無	有	3	640×400〜1024×768までOK!, DOS/V・9821等に	イオシス

SONY

型番	商品価格	マニュアル	保証書	外箱	附属品	程度	備考	店名
CPD-17SF7	39,800円	有	有	無	有	3	17"マルチ	OTTO

NANAO

型番	商品価格	マニュアル	保証書	外箱	附属品	程度	備考	店名
FlexScan T560i-j	39,800円	有	有	有	有	3	17"カラー	OTTO

富士通

型番	商品価格	マニュアル	保証書	外箱	附属品	程度	備考	店名
FMT-DP531	7,800円	無	無	無	有	3	TOWNS用モニタ, 15K・24K・31K 3モード	イオシス

三菱電機

型番	商品価格	マニュアル	保証書	外箱	附属品	程度	備考	店名
RD-15M	39,800円	有	有	有	有	1	98, DOS/, Mac対応	ワンダーボックス
RD1498	7,000円	無	無	無	有	3	14"ディスプレイ, ドットピッチ0.28, 98用	イオシス
XC-1498CII	7,000円	無	無	無	無	3		コムネット

プリンタ

Apple

型番	商品価格	マニュアル	保証書	外箱	附属品	程度	備考	店名
StyleWriter	11,800円	無	無	無	有	3	インクジェット, ドライバー付, Mac用	イオシス

NEC

型番	商品価格	マニュアル	保証書	外箱	附属品	程度	備考	店名
PC-PR201/80A	30,000円	有	無	無	有	3		コンピュータバンク
PC-PR201/80LA	29,800円	無	無	無	無	3		フレックス四日市
PC-PR201/47	24,800円	有	無	無	有	3	シリアルドットプリンター	ワンダーボックス
PC-PR101/J80L	16,800円	有	有	有	有	1	Windows対応	ワンダーボックス
PC-PR201/65A	14,800円	無	無	無	有	3	PR系, 15"ドットインパクト	イオシス
PC-PR201/63A	12,800円	無	無	無	有	3	PR系, 15"ドットインパクト	イオシス
PC-PR201X	9,800円	無	無	無	無	3		フレックス四日市

EPSON

型番	商品価格	マニュアル	保証書	外箱	附属品	程度	備考	店名
VP-5000	22,800円	無	無	無	有	3	ESC/P, 15"ドットインパクト	イオシス
VP-2061	14,800円	無	無	無	有	3	ESC/P, 15"ドットインパクト	イオシス
VP-2050	12,800円	無	無	無	有	3	ESC/P, 15"ドットインパクト	イオシス
MJ-500C	10,000円	有	無	無	有	3	98, DOS/V, Mac対応	ワンダーボックス
AP-550	5,800円	無	無	無	有	3	10"カラー熱転写, インクリボン有, 裏側一部フタ無	イオシス
MJ-800C	4,800円	無	無	無	無	3	ジャンク扱い(保証無)	クレバリー

Canon

型番	商品価格	マニュアル	保証書	外箱	附属品	程度	備考	店名
BJC-455J	36,800円	有	無	無	有	3	A3対応	ワンダーボックス
BJC-210J	13,800円	有	有	有	有	3	バブルジェット, Windows対応	ワンダーボックス
BJC-400J	12,800円	無	無	無	無	3	98, DOS/V, Mac対応	ワンダーボックス
BJ-10V Lite	11,000円	無	無	無	無	3	バブルジェット	ワンダーボックス

中古パソコン買取!

買って安心 中古も保証付!

買取専用▶0120-198147

販売専用▶0474(76)0860

TEL受付 PM11:00まで

株式会社 コムネット

AM11:00 〜 PM 8:00

〒274 千葉県船橋市前原西3-21-13

TEL. 0474(76)0860

FAX. 0474(76)1294

●申込方法：現金書留又は銀行振込で下記口座へ!!

東京三菱銀行 津田沼支店 普通 0936657 ㈱コムネット

定休日 木曜日

グラフテック

型番	商品価格	マニュアル	保証書	外箱	附属品	程度	備考	店名
FP-6303R	34,800円	無	無	無	有	3	XYプロッター, A3, 静電気吸着式 ロール紙送付	イオシス
FP-6301R	29,800円	無	無	無	有	3	XYプロッター, A3, 静電気吸着式 ロール紙送付	イオシス

SHARP

型番	商品価格	マニュアル	保証書	外箱	附属品	程度	備考	店名
CZ-8PC2	9,800円	無	無	無	有	3	X1・X68K用, 熱転写, カラーOK, インクリボン無	イオシス

Star

型番	商品価格	マニュアル	保証書	外箱	附属品	程度	備考	店名
BR-2415	7,800円	無	無	無	有	3	15"ドットインパクト	イオシス

東芝

型番	商品価格	マニュアル	保証書	外箱	附属品	程度	備考	店名
PWS-5271A	5,800円	無	無	無	無	3		コムネット
PWS5271A	5,800円	無	無	無	有	3	バッテリー内蔵, 熱転写, インクリボン付	イオシス

日本ヒューレット・パッカード

型番	商品価格	マニュアル	保証書	外箱	附属品	程度	備考	店名
DeskJet505J	9,800円	有	無	無	無	3		コムネット
DeskWriter540	7,800円	無	無	無	有	3	インクジェット, ドライバー無, Mac用	イオシス

スキャナ

EPSON

型番	商品価格	マニュアル	保証書	外箱	附属品	程度	備考	店名
GT-5000WIN P	24,800円	有	無	無	有	3	双方向 パラレルセット6,000円	ワンダーボックス
GT-5000ART	19,000円	有	有	有	有	3		コムネット
GT-2000WINP	18,000円	有	有	有	有	3		コンピュータバンク

PCカード

αデータ

型番	商品価格	マニュアル	保証書	外箱	附属品	程度	備考	店名
AD-PCS2	4,900円	有	有	有	有	3	PD, Zip, DOS/V, 98ノート対応	ワンダーボックス

インターフェース

NEC

型番	商品価格	マニュアル	保証書	外箱	附属品	程度	備考	店名
PC-9821C2-E02	2,800円	無	無	無	無	3	9821CS2用1MBボード	コムネット

ELECOM

型番	商品価格	マニュアル	保証書	外箱	附属品	程度	備考	店名
EIF-98AW3	5,000円	有	無	有	有	3	SCSI-2対応, マルチベンダー対応	ワンダーボックス

東京NEEDS

型番	商品価格	マニュアル	保証書	外箱	附属品	程度	備考	店名
NFD-1MA	4,800円	有	有	有	有	3	Ap2, AS2用1MBボード	コムネット

ODP／メモリ

アイ・オー・データ機器

型番	商品価格	マニュアル	保証書	外箱	附属品	程度	備考	店名
PK-Ne75	7,800円	有	有	有	有	2	PC-9821Ne対応	ワンダーボックス
PK-CX66	7,500円	有	有	有	有	2	PC-9821CX対応	ワンダーボックス
PK-NXC40	6,000円	有	有	有	有	2	PC-9801NX/C, NS/R対応	ワンダーボックス
Ld34-16M	5,800円	有	無	有	有	3	Ld NL用, 16MB	コムネット
PK-Nd50	5,800円	有	有	有	有	2	PC-9821Nd, Ne2対応	ワンダーボックス
PIO-PC34F-2M	3,500円	無	無	無	無	3	2MB	イオシス
PIO-PC34HX-1M	2,500円	無	無	無	無	3	1MB	イオシス

MELCO

型番	商品価格	マニュアル	保証書	外箱	附属品	程度	備考	店名
EMH-16M	8,000円	有	有	有	有	1		コンピュータバンク
IMJ-2000mkII	3,500円	無	無	無	無	3	2MB	イオシス
EMJ-4000L	2,800円	有	無	無	有	3	拡張スロット用, 4MB	コムネット

MIDI音源

NEC

型番	商品価格	マニュアル	保証書	外箱	附属品	程度	備考	店名
PC-9821NA-C02	2,800円	無	無	無	無	3	セカンドバッテリー	コムネット

スピーカ

DIATONE

型番	商品価格	マニュアル	保証書	外箱	附属品	程度	備考	店名
DS-31P	3,800円	有	有	有	有	1	マルチメディアスピーカー	ワンダーボックス

その他

αデータ

型番	商品価格	マニュアル	保証書	外箱	附属品	程度	備考	店名
AD-FS2	8,000円	有	無	有	有	3	フェロー用音源	コムネット

NEC

型番	商品価格	マニュアル	保証書	外箱	附属品	程度	備考	店名
PC-9801-86	8,000円	有	無	無	有	3	86サウンドボード	ワンダーボックス
デジタルBOOK DB-P1-02	5,900円	無	無	無	無	3	DB-P1/H付	コムネット
マウス	1,500円	無	無	無	無	3	角ピン, 100 200 400 カウント切り替え付	イオシス

調査にご協力いただいた販売店リスト

- ■OTTO：〒101 東京都千代田区神田須田町2-2 ☎03-5256-3801
- ■クレバリー：〒101 東京都千代田区外神田3-14-3 福栄秋葉原ビル4F ☎03-5296-1770
- ■コンピュータバンク：〒150 東京都渋谷区渋谷1-6-8 井上ビル ☎03-3797-1221
- ■情報ハウス：〒228 神奈川県座間市入谷4-6-1-807 ☎0462-57-1605
- ■コムネット：〒274 千葉県船橋市前原西3-21-13 ☎0474-76-0860
- ■ソフトプラザ遊基竹林店：〒321 栃木県宇都宮市竹林町333 ☎028-643-6686
- ■ビットマップ：〒350-02 埼玉県坂戸市清水町46-40-103 ☎0492-89-2369
- ■フレックス四日市：〒510 三重県四日市市鵜ノ森2-2-1 堀田ビル2F ☎0593-53-7503
- ■イオシス：〒556 大阪市浪速区日本橋5-14-13 ☎06-631-6695
- ■ユニオンコンピューターネットワーク：〒556 大阪市浪速区日本橋4-15-23 ☎06-644-0554
- ■ワンダーボックス：〒984 宮城県仙台市若林区南材木町34 ☎022-227-4681

パソコン
周辺機器
買取強化宣言
パソコンならどんなに古くても
現金買取します

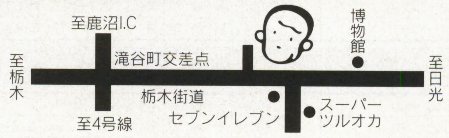
遊基パソコン館は

商品単位で査定しますので売りたい部品だけ買取ができます
買取価格は当店オリジナル査定+オークション基準価格でだしますので高価買取可能です
すべて現金にて決済しますので安心です
買取合計金額が5万円以上なら無料出張買取もやってます(どんな山奥でも栃木県内ならOK)
通常使用の多少のキズ、汚れ、ほこりはマイナス査定にはなりません
(たばこのヤニ・金属部の多量のサビはマイナス査定になりますが買取可能です)
専門店だからできる他店に負けない買取価格をご期待下さい

大量買い付けにより

常時中古品
大量在庫有

お問い合わせは
買取対象商品／パソコン本体・関連周辺機器・パソコン関連書籍・その他関連商品
遊基パソコン館
栃木県宇都宮市鶴田町2765-4 DENSHOビル2F
TEL 028-635-1351
FAX 028-636-3941
月曜定休 AM10:00ーPM7:00
栃木街道沿い県立博物館南



ベーマガ独占電脳市場・教育最前線

パソコン・ショップ情報

中古パソコンの百貨店，常時2,000台！　PC NETが1，2号店統合で新規オープン

▶PC NET

〒144 東京都大田区西蒲田7－20－5 第七醍醐ビル1F　営業時間11：00～19：30
通販専用ダイヤル　03-3733-1441　FAX 03-3733-1440

パシフィックネット（東京都大田区西蒲田7－20－5　上田満弘社長）は，このほど中古パソコン専門店「PC NET（ピーシーネット）2号店」とノート・パソコン専門店の「1号店」とを統合し，さらに充実したお店となって新規オープンしました。

同社は中古パソコン，周辺機器の通信販売および機器レンタル事業が主な業務。中古パソコン販売において，お客に実物を見てもらい安心感を与える必要性から今年2月，蒲田駅前にパイロット店として1号店を，6月には2号店をオープンしました。そして，このほど1号店，2号店を統合し，さらに充実した店づくりを行なっていく意向です。

PC NETは，JR／東急・蒲田駅から徒歩5分，東急蓮沼駅から徒歩1分のところにあり，年中無休。中古パソコン専門店としては最大級のフロア面積330平方メートルを誇り，PC-98シリーズ，DOS／Vパソコン，Macを中心にした中古パソコンをはじめ，ディスプレイなどの各周辺機器を常時2,000台と豊富な展示内容。ベーマガ読者もよく活用しているお店です。「お客様のあらゆるニーズにこたえられるような，中古パソコンのデパートを目指します。蒲田地区だけでなく秋葉原に出かける人も帰りに寄ってもらいたいですね」と上田社長。

▲中古パソコンならおまかせ！常時2,000台が展示されている店内

現在，オープン記念セールを実施しています。ぜひ立ち寄ってみましょう。思わぬ掘り出し物が見つかるかもしれませんよ。

ホームページ　http://www.prins.co.jp/
パソコン通信　03-3733-1433（2400～28800bps）

大阪・日本橋電器街にパソコン牧場（!?）がオープン

▶大阪ゲートウェイカントリー

〒542 大阪府大阪市中央区日本橋2－7－5　ワールド・インテリアビル
電話 06－634－2997　FAX 06－634－2850

脳天気なカウ・スポット（牛柄）とハイスペックマシンのアンバランスさで知られるパソコン・メーカーの日本ゲートウェイ2000が，秋葉原に次いで2店舗目となる直営ショップ「大阪ゲートウェイカントリー」を大阪・日本橋電器街にオープンしました。ゲートウェイ2000といえば通販主体。購入前に現物が見たい人には恰好のショップです。

ノースダコタ州の牧場を再現したという（米国ゲートウェイ2000は牧場で創業した）店内は，デザインにサイロや牛柄を使ってあってけっこうおしゃれ。デートなんかにもいけそうです。パソコンは最新モデルを一堂に展示してあるので，それぞれのマシンの使い心地が試せます。他にも無料のインターネットカフェやキッズ向けパソコン・コーナー，カウ・スポットもの（もちろんゲートウェイのロゴ入り）グッズの販売コーナーなどがあっていろいろ楽しめます。

オープン当日は牛柄仮装を競う「モーモースタイルコンテスト」が行なわれました。牛柄人間（＋犬）が店内にあふれて一時は異様な雰囲気でしたが，和気あいあいと仮装を楽しむあたり，ゲートウェイらしいオープニングといえそうです。

▲最新のゲートウェイマシンで「DIABLO」に興じる来店者の牛柄男。コスプレもOK（？）

▲カウ・スポットをあしらった渋い店内は実際に体験できるのが特徴

◀オープン当日は「モーモースタイルコンテスト」も行なわれ，大盛況

教育情報

小・中学校にパソコンがどんどん導入され，読者のみなさんの学校でもパソコンを使った授業が行なわれていると思います。パソコンを使った授業に熱心な先生方の集まりやセミナーが関西で開催されましたのでレポートします。

▶教育関係者が日頃の成果やノウハウ，情報を交換！

教育とコンピュータ利用研究会（略称ACE，会長＝渡辺隆上越教育大学教授）は，8月2日～3日の2日間，大阪市住之江区のアジア太平洋トレードセンターITM棟で「POEM（The Party on Education of MultiMedia）'97」を開催，教育関係者や学生など500人が来場しました。

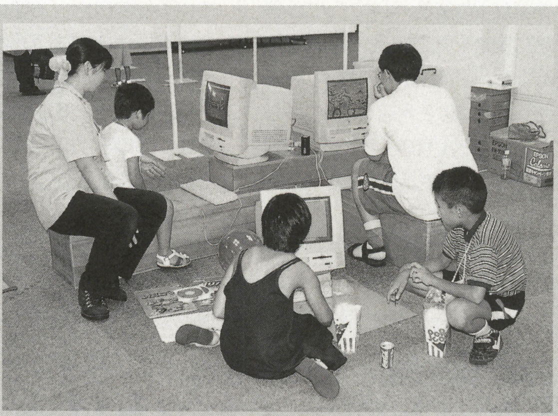
POEMは，教育の現場でコンピュータを積極的に活用している先生など教育関係者が全国から集まり，日頃の成果やノウハウ，情報を交換するイベントです。参加者が気軽に交流してもらうようにパーティーとしての位置づけにしているのもおもしろいところ。展示やプレゼンテーションなど，参加者が思い思いのスタイルで情報を提供します。

今回はいつもと趣向を変え，参加者が親方を中心とした工房単位でまとまって「工房売り込み合戦」を展開しました。各工房がコンピュータを利用した教材作りやソフトの利用方法などのノウハウ紹介を競うもので，参加者の投票で順位を決めました。

会場にはMacのHyper Cardを利用した教材作り，DTPソフトを使った学校新聞作り（本格的です），学校から情報を発信する簡単ホームページ作りなどが紹介されていました。

協賛メーカーが出品したエデュテインメント・ソフトやハードも好評でした。「本当の主人公は子ども」ということもあって，エデュテインメント・ソフトや外国の珍しいおもちゃが楽しめる「こどものじんち」なども設けられていました。

◀「POEM'97」には学校の先生から生徒まで幅広く参加



◀先生と生徒が仲良く，あたかも自分の家にいるかのようにパソコンに触れていた

▶学校の先生もパソコンの活用方法を真剣に勉強！

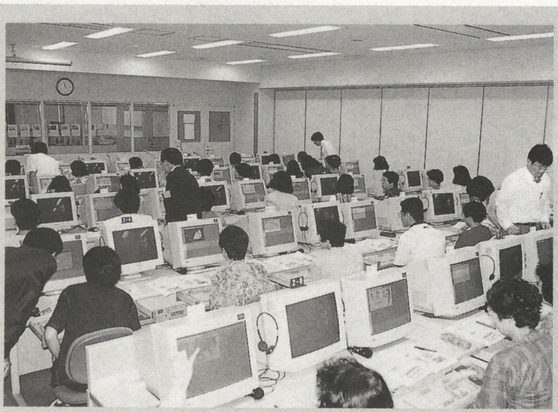
教育現場に導入されたパソコンをどのように使っていくかを先生方が勉強する「授業に活かすコンピュータセミナー」（日本教育工学協会，キューブ活用研究会共催）が，8月5日と6日の2日間，兵庫県尼崎市の園田学園女子大学情報教育センターで開催され，小・中学校の先生150人が参加しました。いつもは教壇で教える側の先生方も，この日ばかりは真剣な表情でパソコンの活用方法を勉強していました。

セミナーは「活かせ！デジタルカメラ」「どうしたら活かせる？インターネット」「何度でも聞いて！パソコン基礎」の3コースがあり，興味のある分野ごとにセミナーを受けていました。

使ったのはスズキ教育ソフト（本社＝静岡県浜松市）の教育用統合ソフト「ハイパーキューブ」。日本語ワープロ，表計算・グラフ，お絵かき，データベースを同じ操作性で扱えるようにしたソフトで，みなさんも使ったことがあるかもしれません。

パソコンが学校に導入されても，授業の進み具合に合った教材が必要になりますし，どのように活用していけばいいか苦心されているそうです。

ですから参加した先生方も熱心そのもの。セミナーの講師も学校の先生方ですので，自分の体験を交えてわかりやすい内容になりました。



◀学校の先生もこの日ばかりは生徒となり，熱心に勉強していた

◀デジカメを使う表情も真剣そのもの。今後の授業に注目

パソコン・ショップ情報

福岡で展開するT・ZONE2店舗におじゃましました

▶T・ZONE 福岡店

〒812 福岡県福岡市博多区博多駅南1-2-3 住友博多駅前ビル1階
TEL 092-472-1811 営業時間10:30～19:30

▶T・ZONE キャナルシティ店

〒812 福岡県福岡市博多区住吉1-2-25 キャナルシティ・ビジネスセンタービル地下1F TEL 092-272-3011 営業時間10:00～20:00

T・ZONEといえば，全国各地で展開しているパソコン専門店ですが，今回は福岡市の2店舗におじゃましてきました。

2年前の2月にオープンした福岡店は，博多駅すぐそばに位置し，DOS/Vパソコンが中心のお店です。客層はサラリーマンと，マニアが中心。いま注目を集めているDOS/Vの組み立てやオリジナル・ブランドの販売なども，時期をみて展開していこうとしています。

一方，大型複合商業施設キャナルシティ内に昨年4月オープンしたキャナルシティ店は，おじいちゃんと女子学生といったカップル（?）も目につく一般層が中心のお店。土・日になると，佐賀，大分，熊本などからも買い物客が訪れ，にぎわいをみせる商業スポット内に店舗があるため,ブラリとお店に入ってくる人も多いようです。そういった一般層をねらって，店頭には，時計売り場を設けたり，プリクラを置いたりと，パソコン・ショップらしからぬ展示内容。もちろんDOS/V，PC-98などのパソコン本体，周辺機器，ソフト，サプライ用品もズラリとそろっています。さらにパソコン・ゲームが大型プロジェクタで体験できる電脳宮殿コーナーも展開しています。

キャナルシティ店は，T・ZONEの西日本地区店舗の中で一番の売り場面積を誇っていますが，今年5月にはさらに売り場スペースも広げ，Macコーナーと書籍コーナーも充実しました。

◀福岡店はDOS/V中心のお店。デスクトップのほか，ノート型も豊富

▲キャナルシティ店は家族向け。お母さんが買い物中に十分時間をつぶせる広い店内

▲キャナルシティ店には時計売り場まで! パソコン店とは思わないで入ってくる人もいるとか

クリエイター情報

▶『マイ・タウン・マップ・コンクール』作品募集のお知らせ

マイ・タウン・マップ・コンクール実行委員会（委員長：坂元昴東京工業大学名誉教授）は，自分の住む町の「生活地図」をパソコンを利用して表現する『マイ・タウン・マップ・コンクール』を開催中です。

今年で4回目となるこのコンクールは，パソコンによる情報交換の推進を目的として，小学生から一般まで，学校，職場，家族，団体，グループを問わず，自分の住む街の郷土自慢，文化財，自然，産業，学校の話題など生活情報を自由な発想で制作してもらおうというもの。

生活情報の範囲であれば作品のテーマ・内容に制約もなく，使用するハード・ソフトの制限もありません。友達や家族を誘って，自由な発想でぜひ参加してみましょう。

■参加方法：
応募希望者はあらかじめ電話かFAXで応募要項・応募用紙を請求のこと（無料）

■作品応募締切：'97年10月31日

■請求先・問い合わせ先：
〒162 東京都新宿区横寺町55 財団法人日本生涯学習総合研究所「マイ・タウン・マップ・コンクール事務局」TEL03－3266－8005／FAX03－3266－6168
URL=http://www.obunsha.co.jp/mytown

■審査発表・表彰式：1998年1月24日

▶文化庁主催『文化庁メディア芸術祭』作品募集

ゲームソフト，ホームページ，CG映像，アニメ，マンガのコンテスト『文化庁メディア芸術祭』が開催されています。これはゲームやCG映像などコンピュータで制作された作品をはじめ，アニメやマンガ作品などの芸術的水準の向上を支援する一環として，文化庁が主催しているものです。

■募集作品：デジタルアート・インタラクティブ部門（ゲームやホームページ）／デジタルアート・ノンインタラクティブ部門（動画や静止画）／アニメーション部門／マンガ部門の4部門

■作品の条件：'97年11月から'97年10月までに制作，発表された作品（他のコンテストに応募した作品も出展可能）

■応募締め切り：'97年10月31日

■応募方法：文化庁メディア芸術祭事務局（CGアーツ協会）までE－mailまたはFAXにて募集要項を請求。またはホームページから応募予約も可能。

■問い合わせ先：〒104 東京都中央区京橋1－11－2 文化庁メディア芸術祭事務局（CGアーツ協会）☎03－3535－3501／FAX03－3562－4840
E－mail contest@cgarts.or.jp
URL＝http://www.cgarts.or.jp

インフォメーション・キャッチ・アップ

Information Catch Up

今月の注目 Catch UP!

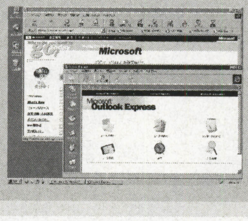
新バージョンの無償提供がスタート！

●マイクロソフト Internet Explorer4.0 Preview2日本語版（β版）

マイクロソフトはWWWブラウザの最新バージョン『Internet Explorer 4.0 Preview 2日本語版』の提供を開始しました。このソフトは，同社のホームページ（http://www.microsoft.com/ie_intl/ja/）などを通じて無料で入手することができます（通信費などは必要）。新バージョンでは，「ユーザーが設定したスケジュールに従って目的のホームページを自動的に更新＆ダウンロード」，「登録しているホームページが更新されると自動的にユーザーに通知する」など，多数の新機能を搭載しています。

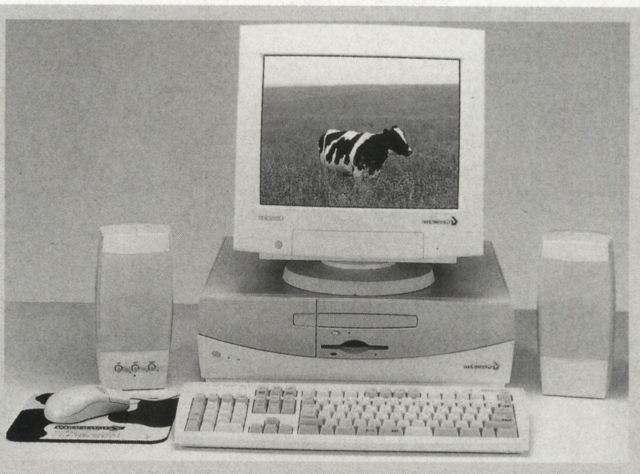
また，ダイナミックHTMLの採用により，エンド・ユーザーに使いやすい環境を提供。さらにWebサイト制作者に対しては，コンテンツの魅力を最大限に発揮し，かつサーバーの負荷が最小限ですむ開発環境を提供してくれます。

■問い合わせ先
マイクロソフト株式会社インフォメーションセンター
☎03-5454-2300
■ホームページ
http://www.microsoft.com/japan/



パソコン

●日本ゲートウェイ2000　G5シリーズ



●日本ゲートウェイ2000　G5シリーズ

日本ゲートウェイ2000は，同社の人気パソコン『G5シリーズ』のパワーアップと値下げを発表しました。

シリーズの基本モデルである『G5-166』（価格159,800円）は，CPUにPentium-166MHzを搭載。16MBのメインメモリ，512KBのキャッシュ，1.6GBのハードディスク，16倍速CD-ROMドライブを標準装備しています。ビデオカードにはATI RageⅡ+を搭載し，ステレオ・スピーカ，15インチ・ディスプレイなどマルチメディア方面の機能も充実。ハードディスクにはWindows95と統合ビジネス・ソフト『MS-Works』が導入されているだけなので，自由にアプリケーションを追加していくことが可能です。

また，このG5-166をもとにした二つのセットモデルもラインナップされており，予算や用途に合わせた機種選択ができるようになっています。

◆『G5-166SE』（価格169,800円）
CPU：MMX対応Pentium-166MHz
キャッシュ：256KB
ビデオ（ビデオメモリ）：STB Virge GX（2MB）
※他の仕様はG5-166と同じ

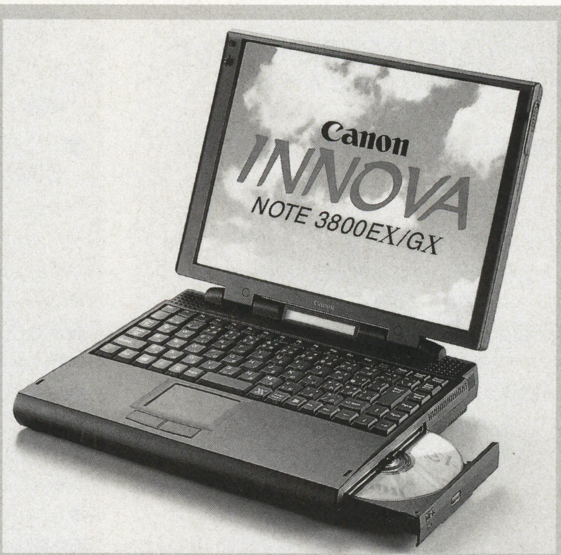
◆『G5-166M』（価格199,800円）
CPU：MMX対応Pentium-166MHz
キャッシュ：256KB
ビデオ（ビデオメモリ）：STB Virge GX（2MB）
FAXモデム：
データ部33,600bps
FAX部14,400bps
キヤノン製カラー・プリンタ『BJC-240J』が付属
※他の仕様はG5-166と同じ

■問い合わせ先
日本ゲートウェイ2000株式会社
☎0120-54-2000
■ホームページ
http://www.gw2k.co.jp/

G5-166の主な仕様	
CPU	Pentium-166MHz
キャッシュ	512KB
メモリ	16MB（最大128MB）
ビデオ（ビデオメモリ）	ATI RageⅡ+（2MB）
HDD	1.6GB
FDD	3.5インチ×1（2モード対応）
CD-ROMドライブ	16倍速
サウンド	Wavetableサウンド・カード
拡張スロット（空き）	PCI×3（3），ISA×3（3）
付属ディスプレイ	15インチ
外形寸法	本体：455×137×448mm
備考	Windows95，MS-Worksを初期導入済み

ノート・パソコン MMX対応Pentium-233MHzを搭載した高性能ノート・パソコン

●キヤノン　INNOVA NOTE3800GX



キヤノンのノート・パソコンINNOVA NOTE（イノーバ・ノート）シリーズに，新たに高性能モデル『INNOVA NOTE3800GX』（価格788,000円）がラインナップされました。新製品は，CPUにMMX対応Pentium-233MHzを採用することで，マルチメディア関連の処理能力が大幅に向上しています。

標準で32MBのEDOメモリと512KBのキャッシュ・メモリを搭載しており，大容量ソフトも快適に動作させることが可能です。

搭載しているカラー液晶ディスプレイは，13.3インチのTFT方式。1,024×768ドット／65,536色表示に対応し，大きな表計算データや文書データも全画面表示できるようになりました。

3モード対応フロッピードライブ，2.16GBの大容量ハードディスク，16倍速を誇るCD-ROMドライブなど，ノート・パソコンとしては贅沢な機能を装備。内蔵の33,600bpsFAXモデムにより，快適なインターネット接続も可能になっています。

さらに，ステレオ・スピーカを内蔵しているほか，PCM／FM音源の両方に対応。まさにデスクトップ・パソコン並の快適環境を提供してくれる，高性能ノート・パソコンです。

■問い合わせ先
キヤノン販売株式会社
INNOVA／DUOコールセンター
☎043-211-9325
■ホームページ
http://www.canon-sales.co.jp/

INNOVA NOTE3800GXの主な仕様	
CPU	MMX対応Pentium-233MHz
キャッシュ	512KB
メモリ	32MB（最大80MB）
ビデオ（ビデオメモリ）	CT65550（2MB）
HDD	2.16GB
FDD	3.5インチ×1（3モード対応）
ディスプレイ	13.3インチTFTカラー液晶
サウンド	Sound Blaster Pro互換，ステレオ・スピーカ内蔵
FAXモデム	データ部：33,600bps／FAX部： 14,400bps
PCカード・スロット	TYPEⅡ×2（TYPEⅢ×1としても使用可）
外形寸法／重量	303×243×56mm／約3.3kg
バッテリ駆動時間	約50～80分

ノート・パソコン apricotNOTEに新モデル登場

●三菱電機　apricotNOTE ELシリーズ

『apricotNOTE（アプリコット・ノート）ELシリーズ』は，三菱電機から発売されるA4サイズのスタンダード・ノート・パソコンです。

このクラスのノート・パソコンとしては，ワンランク上のPentium-150MHzを搭載しています。また，256KBのキャッシュ，高速EDOメモリ，PCIバス・アーキテクチャなどを採用し，CPUの性能をさらに引き出す要素が詰まっています。

ディスプレイには，11.3インチのカラー液晶ディスプレイを搭載。TFTタイプの『モデル5150-14TX』（価格358,000円）と，DSTNタイプ『モデル5150-14DX』（価格288,000円）の2モデルが用意されています。DSTNタイプは従来に比べてクロストークを大幅に軽減し，美しく見やすい画面を実現しました。

ボディには，曲線を用いた柔らかなフォルムに，ボディカラーにダークグレイを使った新筐体を採用。パームレストの前面部にも曲線を多用しているので，手のひらが角にあたることがなく，長時間の操作も快適に行なえます。

なお，このapricotNOTE ELシリーズには，紹介した2モデルのほか，基本ソフトとしてWindows 3.1を導入した『モデル5150-14DW』（価格298,000円）もラインナップされています。

■問い合わせ先
三菱電機株式会社
☏0120-172-399
■ホームページ
http://www.melco.co.jp/service/

apricotNOTE ELモデル5150-14TXの主な仕様	
CPU	Pentium-150MHz
キャッシュ	256KB
メモリ	16MB（最大64MB）
ビデオ（ビデオメモリ）	CT65550（1MB）
HDD	1.44GB
FDD	3.5インチ×1（3モード対応）
ディスプレイ	11.3インチTFTカラー液晶
サウンド	Sound Blaster Pro互換，ステレオ・スピーカ内蔵
PCカード・スロット	TYPEⅡ×2（TYPEⅢ×1としても使用可）
外形寸法／重量	306×228×46mm／約2.8kg
バッテリ駆動時間	約2時間

ビデオカード

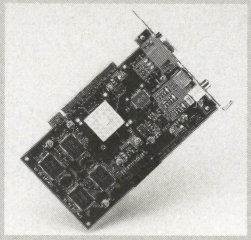
2D＆3D表示に対応した高速ビデオカード

●アイ・オー・データ機器　GA-PⅡ8／PCI

『GA-PⅡ8／PCI』（価格39,800円）は，PCIバス対応のビデオカード。高速3次元表示を可能とするOpenGL，3DAPIを強力にバックアップし，最新の3DゲームやCADソフトなどの表示を快適に処理してくれます。

ビデオチップには，3Dlabs社製の“PERMEDIA2”を搭載。アイ・オー・データの従来製品と比較して，最大で4倍近い高速3D描画を実現しました。また，画像メモリには高速アクセスが可能な“SGRAM（シンクロナス・グラフィック・ラム）”を採用し，8MBという大容量を搭載。1,600×1,200ドットでもフル・カラー表示が可能になっています。

■問い合わせ先
株式会社アイ・オー・データ機器
新製品案内窓口
☎076-260-1024
■ホームページ
http://www.iodata.co.jp/



ODP

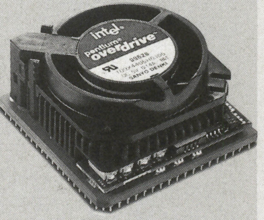
最新のMMX対応Pentium ODPを46％も値下げ！

●インテル　MMX対応Pentium ODP他

インテルは発売中のODP（オーバー・ドライブ・プロセッサ）の価格を，大幅に改定することを発表しました。新価格はつぎのとおりで，より買い求めやすくなっています。

●133MHz版Pentium ODP
新価格29,800円（旧価格39,800円）
●125MHz版Pentium ODP
新価格22,000円（旧価格39,800円）
●150MHz版Pentium ODP
新価格22,000円（旧価格49,800円）
●166MHz版Pentium ODP
新価格29,800円（旧価格69,800円）
●166MHz版MMX対応Pentium ODP
新価格29,800円（旧価格54,800円）

■問い合わせ先
インテル・ホットラインサービス
☎03-5350-0860
■ホームページ
http://www.intel.co.jp/jp/OverDrive



モデムカード

FAXモデムカードで高速56,000bpsの転送速度を実現！

●パナソニック　TO-CAF56K

『TO-CAF56K』（価格38,000円）は，ノート・パソコン用FAXモデムカードの新製品。モデムカードとしては，国内ではじめて56,000bpsの高速通信速度を実現しています。

“Rockwell K56flex”規格に準拠しているので，インターネットでのダウンロード時に最高56,000bpsでの高速通信が可能。もちろんITU-TV.34規格にも準拠しているので，これまでの33,600bpsの通信もサポートしています。また，本体内部にフラッシュROMを搭載しているため，ソフトのバージョン・アップが可能になっています。

■問い合わせ先
Panasonic P3カスタマーサポートセンター
☎03-3834-2921
■ホームページ
http://www.panasonic.co.jp/cbdo/p3/

コンピュータ用エア・クリーナ

金属性の有害なホコリを95％以上カット！

●ハローシステムズ　Pine Wind

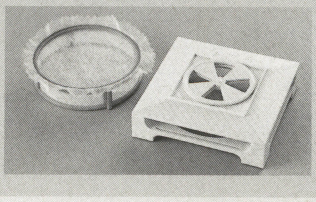
コンピュータ内部で発生する熱は背面の吹き出し口から排出されますが，このときに微細な金属性のホコリも一緒に出てしまいます。これが室内の空気をよごし，疲労／ストレス／頭痛などの原因の一つとなっています。

『Pine Wind（パイン・ウィンド）』（価格2,580円）は，そんな有害なホコリからユーザーを守ってくれるエア・クリーナ。二重フィルタで，ホコリの95％以上をカットしてくれます。

取り付け方法は簡単。両面テープをはがし，吹き出し口に貼り付けるだけでOK。本体サイズ（100×100×24mm）にあうパソコンなら，機種を問わずセットできます。

製品には交換用のフィルタ1個が付属。また，フィルタのみでも販売されています（価格1,380円※フィルタ2個セット）。

■問い合わせ先
ハローシステムズ株式会社　☎092-412-5901



デジカメ

透明ボディが涼しいおしゃれなデジカメ

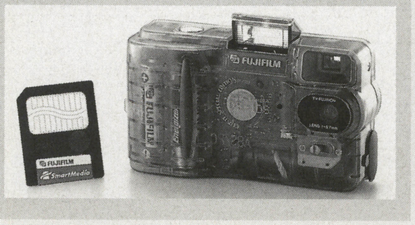
●富士写真フイルム　DS-10Sスケルトン・モデル

富士写真フイルムは，好評のデジタル・カメラ『DS-10』のシースルー・タイプ『DS-10Sスケルトン・モデル』（オープン価格）を発表しました。

これは，デジタル・カメラの生産台数の累計が50万台を突破することを記念するもので，9月25日から3,000台が限定販売される予定です。

DS-10は，記録メディアに超小型＆薄型の“スマート・メディア”を採用したコンパクト・サイズのデジカメ。内蔵オート・ストロボにより，さまざまな場面での撮影が可能。画像フォーマットは業界標準のJPEGなので，パソコンへの取り込みも簡単に行なえ，レタッチ・ソフトですぐに利用することもできます。

■問い合わせ先
富士写真フイルム株式会社　お客様コミュニケーションセンター　☎03-3406-2981
■ホームページ　http://www.fujifilm.co.jp/



CCDカメラ

画像入力からテレビ会議まで手軽に撮影

●松下通信工業　Egg Cam（エッグ・カム）

『Egg Cam』（価格23,000円）は，CCDカメラの新製品。撮像素子に有効画素数25万画素の1／4インチCCDを搭載し，小型ながら水平解像度330本の高画質で動画＆静止画を撮影することができます。

カメラ・アングルは，センターより水平方向に360°回転。さらに前後に30°調整することが可能。机の上で本や写真，さまざまな立体物を手軽に撮影し，簡単にパソコンへ取り込むことができます。

また，本体には小型マイクも内蔵。動画と音声の同時取り込みが可能ですから，テレビ会議などにも利用できるようになっています。

■問い合わせ先
松下通信工業株式会社　AVシステム事業部
☎045-939-1723
■ホームページ
http://www.panasonic.co.jp/mci

TV接続機器

ゲーム機接続のイライラを解決！

●サンクレスト　AV SELECTOR S

「あのゲームをプレイしたい。でも，ゲーム機を接続しなおすのが面倒だ…」たくさんのゲームマシンを持っている人で，そう思った人も多いはず。そんなあなたの悩みを，サンクレストの『AV SELECTOR S（接続ケーブル1本付属）』（価格2,480円）が解決してくれます。

コンパクトな本体に，映像／ステレオ入力端子が三つ，出力端子を一つ装備。3台のゲームマシンを同時に接続でき，本体前面にある1～3のセレクト・ボタンで，テレビへの出力を簡単に切り換えることができます。ビデオデッキやLDプレーヤにも接続できるので，AV機器の接続にも利用できますね。

■問い合わせ先
株式会社サンクレスト　☎06-701-5553

画像管理ソフト

画像も音声もラクラク管理

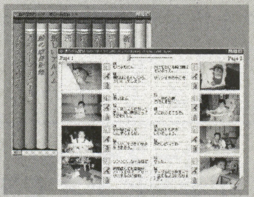
●トリワークス　画殿蔵衛門

『画殿蔵衛門（がでんくらえもん）』は，アルバム感覚で画像整理が行なえるソフト。トリワークスのホームページを通じて，シェアウエアとして販売されています（価格2,500円～5,000円）。

扱える画像は，デジタル・カメラやスキャナで取り込んだものはもちろん，インターネットの画面，パソコンで作成したグラフィックなど多くのファイル形式に対応。操作も簡単で，画像をドラッグ＆ドロップするだけで必要な画像を集めることができます。

音声データも一緒に保存することができるほか，「アニメーションGIFの貼り付け」，「画質調整」，「画像フィルタ」などたくさんの機能を搭載しており，ホームページ作成にも利用することができます。

■問い合わせ先
株式会社トリワークス　☎044-813-7593
■ホームページ
http://www.triworks.com/japan/gasuke.htm



ウイルス対策ソフト

あらゆるウイルスを発見＆駆除

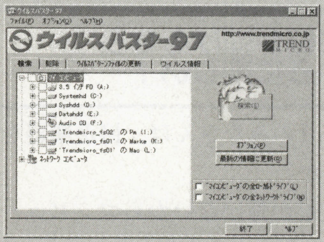
●トレンドマイクロ ウイルスバスター97

『ウイルスバスター97』（価格8,500円）は，コンピュータ・ウイルスを発見＆駆除してくれる，ウイルス対策ソフトです。

基本操作は，画面のアドバイスを見ながらボタンを押すだけと簡単。あらゆるコンピュータ・ウイルスを自動的に駆除してくれます。また，駆除後のレポート・ファイルを作成してくれるので，感染経路の特定もできるようになっています。

なお『ウイルスバスター97』には，1年間の無償アップ・グレード・サービスが付属。インターネットやパソコン通信を通じて，期間内なら何度でもバージョン・アップできるようになっています。

■問い合わせ先
トレンドマイクロ株式会社
☎03-3493-5850
■ホームページ　http://www.trendmicro.co.jp/



インターネット素材集

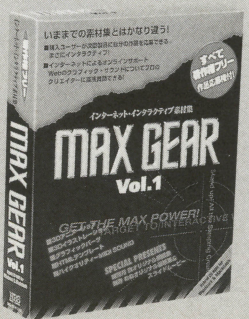
今までにないインタラクティブ素材集

●NEO BLOOD SYSTEM MAX GEAR Vol.1

『MAX GEAR（マックスギア）Vol.1』（価格9,800円）は，ホームページ作成に利用できる画像5,000点を収録した素材集。どれも高品質，かつ快適に扱えるように設計されており，ホームページ上で気軽に使用することができます。

大きな特徴は，今までの製品にはないインタラクティブ性を備えていること。購入したユーザーは，ホームページやMIDI制作のプロフェッショナルへ無料で質問することが可能。さらにユーザーは，自分で作成した素材作品をメーカーへ応募することができます。一定基準以上の作品はメーカーが買い取ってくれるので，力試しのつもりで挑戦してみるとおもしろそうですね。

■問い合わせ先
NEO BLOOD SYSTEM
Fax 03-5827-7795
■ホームページ
http://www.wss.co.jp/NBS/



ホームページ

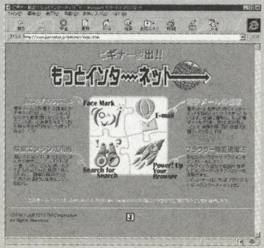
このホームページでビギナー脱出！

●ジャストシステム

ジャストシステムが運営するインターネット情報サービス『JustNet』が，トップページをリニューアル。内容を一層わかりやすくするとともに，新たに初心者向けのコーナー"JustNetビギナーズプラザ"を開設しました。

新コーナーは，「顔文字のススメ」（フェイス・マークの使いかた，作りかた），「電子メールの極意」（正しい送受信の仕方，メーリング・リスト，メール配信サービスの説明），「検索エンジンの活用法」（各種検索エンジンの特徴や利用法を説明）など，初心者向けの役に立つ情報を満載。「ビギナー脱出！　もっとインターネット」を合言葉に，インターネット初心者をサポートしてくれます。

■問い合わせ先
JustNet事務局　☎03-5412-2606
■ホームページ
http://www.justnet.or.jp/



その他

日本エレクトロニクスショー開催のお知らせ

●日本エレクトロニクスショー協会

今年も，下記のスケジュールでエレクトロニクスショーが開催されます。会場では，最新DVDソフトやオンライン・ゲーム，インターネットでの音楽配信サービスなどの紹介＆体験コーナーを設置。また，来場者参加型のイベントとして，スタンプ・ラリーによるマルチメディア製品やオリジナル・グッズなどの賞品が当たる抽選会も催される予定。最新情報を誰よりも早く知りたい人は，見逃せないイベントですね。

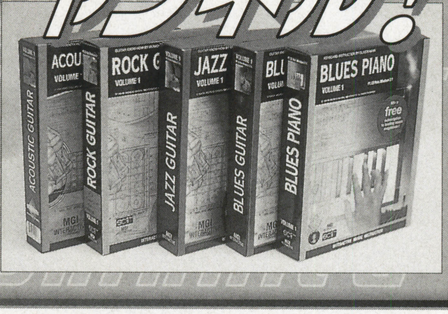
●会期：10月6日（月）～10月10日（金）
※一般公開日は8日～10日の3日間
●会場：幕張メッセ（日本コンベンションセンター）　千葉市美浜区中瀬2-1
●入場：全来場者登録入場制
当日入場料：一般1,000円／学生500円
前売入場料：一般600円／学生300円
※前売入場券の問い合わせはチケットぴあ（☎03-5237-9999）またはチケットセゾン（☎03-3250-9999）へ
※学生20名以上の団体と小学生以下は入場無料
■問い合わせ先　日本エレクトロニクスショー協会　☎03-5402-7601
■ホームページ
http://www.jesa.or.jp/jes97/

コンピュータ・ミュージック・ライフを手に入れよう！

パーフェクト・ミディ・チャンネル！

CHANNEL.3

インタラクティブなビジュアルでレッスン！ ギターとピアノはパソコンで学べ！



今回は，MIDIの話題からはちょっと離れて，実際に楽器を使った演奏をパソコンで学べる「INTERACTIVE MUSIC INSTRUCTION（インタラクティブ・ミュージック・インストラクション）」シリーズを紹介しましょう。

MGI INTERACTIVE
INTERACTIVE MUSIC INSTRUCTIONシリーズ
■Guitarレッスンタイトル
PAUL GILBERT ROCK GUITAR MASTER CLASS
JAZZ GUITAR VOLUME 1
BLUES GUITAR VOLUME 1
ROCK GUITAR VOLUME 1
ACOUSTIC GUITAR VOLUME 1
■Pianoレッスンタイトル
BLUES PIANO VOLUME 1
価格：各12,000円

●問い合わせ先
アルテック株式会社
☎03-3443-3681

楽器が弾けるなら さらに楽しい！

読者のみなさんは，何か楽器を弾けますか？

楽器が弾けないからコンピュータ・ミュージックをやるんだという人や，何度か楽器の練習をしたんだけど挫折したという人は珍しくないと思います。

コンピュータ・ミュージックは，自分で楽器を弾けなくても音楽演奏が可能です。しかし，自分で楽器が弾けたほうが，より多くのバリエーションでコンピュータ・ミュージックを楽しむことができるようになります。

一部のMIDIシーケンサには，“リアルタイムでMIDI情報を記録する”リアルタイムMIDI録音に対応しているソフトが存在します。MIDI楽器によるMIDIデータの入力にリアルタイム入力を使用することによって，数値では表現しにくい微妙なニュアンスを表現したり，生の演奏らしい揺れをデジタル・データで再現したりといったことが可能なのです。

また音楽的な知識も，実際に楽器を演奏することによって，より体感的に理解することができるようになります。

しかし，楽器の演奏技術を身に付けるには，それなりの努力が必要です。本来は，楽器教室などにかよって身に付けるのがふつうでしょうが，せっかくコンピュータがあるのだから，コンピュータを使って楽器演奏のコツを学ぶというのはいかがでしょう。

今回は，そんなソフトを紹介します。

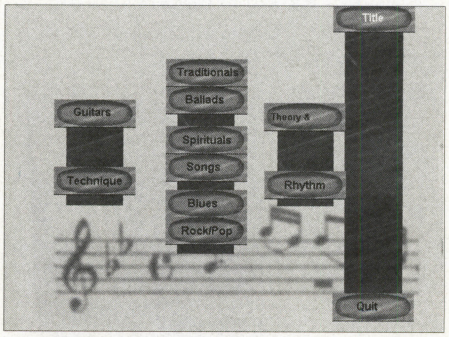
アコースティック・ギターの初歩をビデオで学習

今回紹介するのは，MGI INTERACTIVEから発売されている『INTERACTIVE MUSIC INSTRUCTION』シリーズの『ACOUSTIC GUITAR VOLUME 1』です。これは，初心者にアコースティック・ギターの初歩を教えてくれるマルチメディア教材となっています。動作環境は，Windows 3.1／95が動作するマシンです。

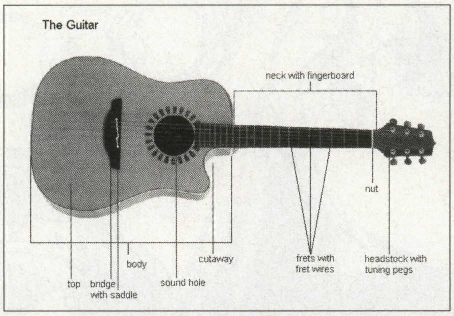
CD-ROMをドライブに入れ，ルートにある“install.exe”を実行することで，インストールが行なわれます。注意点としては，CD-ROMドライブのドライブレターが“k”ドライブ以前でないと動作しません。“q”ドライブなどに指定している人は，指示書に従って変更しておく必要があります。

プログラムを実行すると，タイトル画面が現れ，CD-ROMのドライブ名を聞かれます（**第1図**）。ここでドライブ名を答えてから，「CONTENTS」ボタンを押して目次へと進みます（**第2図**）。

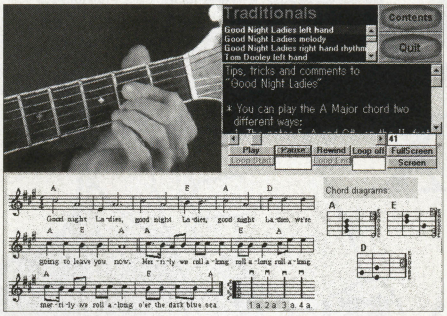
《第1図》タイトル画面。CD-ROMドライブ名として，“k”ドライブまでしか指定できないので注意！



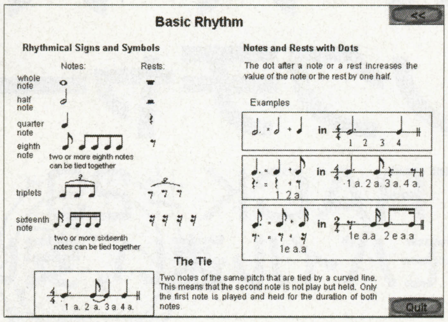
《第2図》目次は，大きく3パートにわかれて構成されている



《第3図》ギターの基本的な知識を身に付けるためのパート



《第4図》実際に演奏することで，コード進行などを学習していく



《第5図》ギターに限らず，一般的な音楽の知識も学習できる

ギターの初歩

プログラムの内容は，大きく三つのパートにわけることができます。

一つは，目次左側にある「Guitars」「Techniques」というギターという楽器そのものや，もっとも基本的なギターの弾きかたについての紹介パートです(第3図)。

英語版ソフトなので，説明はすべて英語になっていますが，音楽用語はしょせんそのままですし，さほど難しいことは書かれていないので，中学生レベルの英語力があればだいたいの意味はわかるでしょう。

また，文章がわからなくても記号やビデオによる実際の弾きかたの例などを見ることで，重要な部分は理解できると思います。

実際に弾いてみよう！

目次中央の列にある「Traditionals」～「Rock／Pop」は，実際にコードを押さえ，演奏を行なう練習パートになっています(第4図)。

さまざまなジャンルにおける基本的なコード進行やリズムなど，ビデオに合わせて演奏することで身に付けていきます。

ビデオは，実際にコードを押さえる手のビデオ(left)と，メロディを押さえるビデオ(melody)，リズムに合わせて弾く手(right and rhythm)などにわかれており，それぞれ実際にどのように動いているのかが一目で見てわかるようになっています。

デジタルビデオなので，繰り返し(ループ)再生や必要な部分だけの再生などがとても簡単です。ビデオテープのように，何度も再生することでテープが悪くなることもありません。

音楽の基礎知識

そして，最後に紹介するのが目次右側の「Theory&Harmony」「Rhythm」という，音楽的な基礎知識を紹介するパートです（第5図)。

ギターの演奏を練習するついでに，楽譜の読みかたや記号などの意味をきちんと学ぼうという人は，こちらを見るといいわけです。

ただし，こちらも英語なのでそれなりの英語力がいりますが……。

中級者以上にはこちらがおすすめ

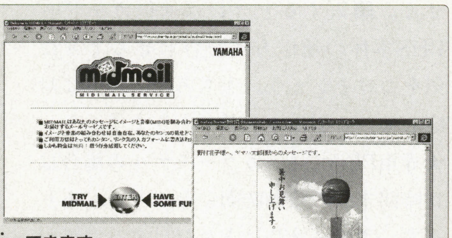
INTERACTIVE MUSIC INSTRUCTIONシリーズは，ACOUSTIC GUITAR VOLUME 1以外にも『JAZZ GUITAR VOLUME 1』『BLUES PIANO VOLUME 1』など6タイトルが発売されています。

今回紹介したACOUSTIC GUITAR VOLUME 1は初心者向けのタイトルですが，それ以外のタイトルは，すでにある程度楽器が弾ける人がテクニックを身につけるための，中級者から上級者向けとなっています。

それらのタイトルでは，難しい演奏のビデオをスロー再生したり，バンド演奏の音から自分のパートの音を抜き，バンドにあわせて自分の演奏を行なう「マイナス1演奏」など，さまざまな練習方法が追加されています。

MIDIでは比較的表現しにくいとされるギター演奏をこのソフトを使って身に付けて，MIDIギターやMIDIキーボードを操り，音楽表現の幅を広げてみてはいかがでしょうか。

インターネットメールで残暑見舞いを出そう！ YAMAHA MIDMAIL



ヤマハがMIDIと画像を使った新しいメールシステム『MIDMAIL』のサービスを開始しました。

すでに用意されている画像／MIDIデータや，自分のホームページなどにおいてあるデータを使って，画像と音楽の付いたメールを送ることができます。といっても，メールに直接画像やイメージをつけて送るのではなく，画像と音楽の付いたメールの内容をサーバーに保存しておき，そのアドレスをメールで送付する仕組みになっています。

受け取った人は，そのアドレスを使ってWEBブラウザでアクセスすると，メールの内容を見ることができます。

MIDMAILサービスを利用するには，ユーザー登録が必要(すでにMIDPLUGでユーザー登録してある人は不要)ですが，使用料金は無料です。興味がある人は下記のアドレスにアクセスしてみてください。
http://www.cyber-bp.or.jp/yamaha/midmail/

さらにコンピュータ・ミュージック情報を求めるならコレ！
コンピュータ・ミュージック・マガジン 10月情報号
特　集　レトロ風電子楽器が今熱い！
特別企画　ネットやろうぜ完全マスター
サウンド編 (by VB研助手3号)
メディアミックスにより広がる表現の世界！『攻殻機動隊～GHOST IN THE SHELL～』他
9/8(火)発売！
定価　1,543円＋税

スーパーパソコンレクチャーX

TRACK #29
「モバイル速い, 安い, 軽い!」

BY くり ひろし

★モバイルもだいぶ一般的になってきました。そこでみんな悩むのが,「どれにしよう」なのですが…。

★作者の個人的な見解としては, プライベートに楽しむモバイルならば, 機動性よりも安さをとってPHSとしたいかな? ビジネスに使わない限り, 本当に移動しながらのデータ通信なんてめったにするもんではないですよね。

★ちなみに, 28.8kbpsパケット通信はまだサービスが開始されたばかりとのこと。

★PIAFSは, PHS Internet Access Forum Standardの略称です。PHSの32kbpsデータ通信は, 通信会社によってPIAFS方式とαデータ方式の二つがあり, それぞれの機器には互換性がありません。購入するときには通信カードとPHS本体の通信方式を合わせるように気をつけましょう。もちろん, 両方に対応している通信カードもあります。

★専用PDAでも, カラーモデルの場合は10時間未満の稼動時間になるものもあります。カラー液晶はそれだけ電池消耗が激しいのです。

★携帯電話やPHSからは, 微弱ですが発信時に電波−電磁波が出されています。この電磁波が周囲の電子機器に誤動作などの悪影響を与えるのです。影響の度合は電磁波の強さによります(距離の二乗に比例する)が, 特に混雑した状況での使用は, 心臓にペースメーカーを埋め込んだ人が万一周囲にいた場合に, 致命的な事故につながる可能性があるのです。一般に出力の強い携帯電話のほうが危険性が高いとも言われています。

★そもそも電話の話し声やキーを打つ音などは結構耳ざわりなものです。ひんしゅくを買わないように気をつけよう!

★某携帯ゲーム内蔵PHSが, なんと某ゲームそのものよりも安く売られていました。だからといって契約なしでは買えないところが惜しかった! ではまた来月!!

本作品内で使用されているシステム名や製品名は, 一般にその開発元の商標または登録商標です。

で！話をもどして，だ！
…前回は惜しかったな！
せっかく携帯電話あーんどハンドヘルドPC持っていったのに圏外で使えなかったからなぁ!!
はいはい〜〜
知らなくてもいいコトがあるってゆーんでしょっ
い，今のは…
わ〜っ
はい，これで良しっと
モバイルにベストなセレクションとはなにかしら？
前回では機動性とデスクトップとの相性の良さからハンドヘルドPCがベストって言ったけど，それはひとつの例にすぎないわよね
もっとも重要なファクターはモバイルでなにをしたいか，よね！
↑お約束ですね
ははは っやっぱさー，今や某RPGでも採用になったPHSじゃないとー…
※もちろんParty Hensei Systemaのコトです
そもそもモバイルにむいた機器の組み合わせって何がいいのか，考えてみたいのう
ま，あれは交通事故みたいなもんだが，あらかじめ使えるエリアかどうかは調べておく必要はあるじゃろなぁ
すなわちTPO(時間Time，場所Place，目的Object)にあわせれば何がいいかは決まってくるはずだわ
マルチメディアノートPC
性能重視
移動可能
ミニノートPC
ハンドヘルドPC
小型軽量
フットワーク重視
専用PDA
機動性
性能／目的
デスクトップPC との連携が必要
通信機能重視 電子メール必須
マルチメディア 機能重視，何でも入力したい

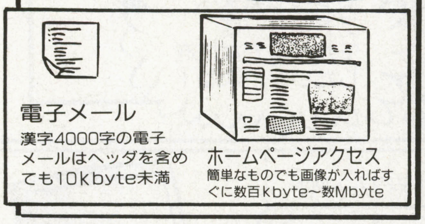
PHSと携帯電話，どっちが有利？

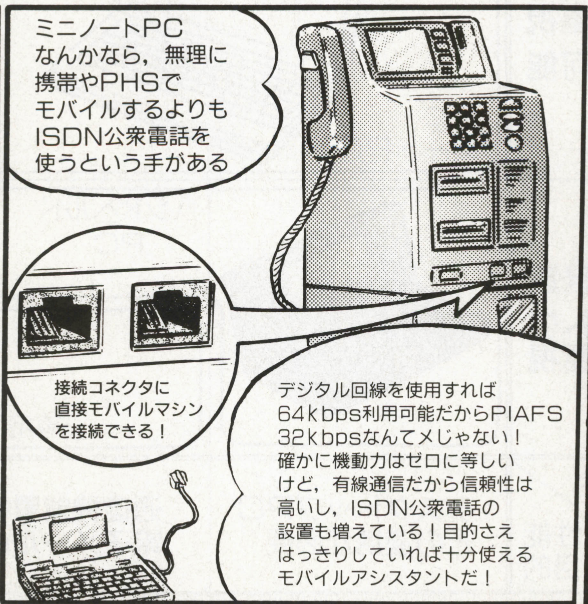
比較ポイント	PHS	携帯電話
電話端末価格	標準価格2〜4万円位 実売5000円位	標準価格4〜6万円位 実売1〜2万円位
通信カード価格	標準価格2万円位 実売1万円位	標準価格3〜4万円位 実売2〜3万円位
通話料金	同一区域3分あたり40円 基本料金も安い	同一区域3分あたり30円 基本料金も安くなってきた
通信速度	32kbpsが主流 ただし方式が統一されていない	9.6kbpsが主流だが，28.8kbpsで巻き返し？
移動中通信性能	走行中等は困難 電車もダメな場合がほとんど	走行中も支障なし 電車でもOK
通信可能エリアの広さ	地方では苦しい ビル内などの閉鎖空間は苦手	かなり広い 全国的にカバーされている

速度対決：PHS vs 携帯

注釈：28.8kbpsパケット通信はまだサービスが開始されたばかりです。

	方式	速度
PHS	PIAFS方式または αデータ方式	32Kbps
PHS	FAXデータ通信	14.4Kbps
携帯電話	FAXデータ通信	9.6Kbps
携帯電話	パケット通信	28.8Kbps





ところが皮肉なもので，Webページのアクセスのように大容量データでかつカラーで見たい，音も聞きたいって用途の場合ほど稼働時間が短いのはじつに困り者だ
専用PDA
ハンドヘルドPC 20～30時間
60～70時間
ミニノートPC 1～3時間
やれやれ，結局何を選べばよいのか…
じつのところモバイルはまだ発展途上だ！ベストといえるセレクションはまだないから，やりたい目的を考え，予算に合わせて選ぶしかないだろうな
イチからそろえると大変だから，すでにもっているものから組み合わせるのが，まぁ常道だね
わしは ミニノートに PCカード用 専用PHSで スマートに いくぞ
するとつぐ美ちゃんの場合はもともとPHSもハンドヘルドPCもあるから，やっぱPIAFS対応カードで軽快32kbps通信ってかんじかなー？
ま，いーんでないかい？
ところでモバイルでいま一番気をつけたいことにマナーの問題があるのだ！
※こんなマークはまだありませんがありえない話ではありません。
みんなのマナーが悪いと現実に…!?
電車や飛行機の中での使用禁止は「当然」として，混雑している場所，病院をはじめとしたパブリックスペースでは使ってはならん!!
携帯電話やPHSでもさんざん問題にされてきた話だが，その携帯電話やPHSを通信手段として使っている以上は，モバイルも同じだぞ
読者のみんなも気をつけよーねぇ！
パタン
さーてぇ！取材もあることだしぃ～！
いっちょモバイルで取材といきましょかね!!
ストッ
はははは！
オレ様がモバイルのお手本つーヤツを見せてやるぜぇ!!
お，重そうね…
ハハハッ 何言ってんだいっ モバイルだよっ 機動性は十分さっ
Asisted by Eri. special thanks to mai.
ぐぅわあぁ あああぁ～～
あちゃ
…まぁ，過ぎたるは及ばざるがごとしってヤツかぁ…
はぁ～
TO BE CONTINUED..

ベーマガ・ホームページ制作者がキミに教える！

めざせ！ホームページ開設

教えて やまかん先生

講義その6 背景に画像を使ってみよう

TEXT BY 山崎 寛（やまかん） 知る人ぞ知るベーマガ・ホームページ（http://www.iijnet.or.jp/jolls/bm/）制作者

ホームページ作成のテクニックを解説する本連載。ホームページ作りは，テキスト・エディタとWWWブラウザがあればはじめることができます（画像はさすがに無理ですが）。ホームページを作るためのHTMLという言語は，誰でも簡単に覚えられるので，興味のある人はぜひ挑戦してみてください。

前回で画像が扱えるようになったおかげで，ホームページもグッと華やかになりました。今回は，前回に引き続き画像関連のタグを紹介しましょう。

この記事で紹介しているリストを『メモ帳』などで入力し，拡張子を"○○.htm"として保存すれば，『インターネット エクスプローラ』や『ネットスケープ ナビゲータ』などのWWWブラウザで，ホームページとして見ることができます。

背景に画像を使用するには？

前回説明した，ホームページへの画像の利用方法は，画像を見てもらうためのテクニックでした。そこで今回は，画像をさりげなく使う，背景としての利用方法を説明しましょう。

ブラウザの背景に画像を表示するには，背景の色を指定したときのように<BODY>タグに追加します。追加する文は，

<BODY BACKGROUND="ファイルが収録されている場所／背景に使用するファイル名">

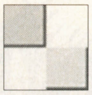
です。背景に使用できるのは，前号で紹介した画像表示と同じくGIF（ジフ）とJPEG（ジェイペグ）形式のみ。また，ファイルの指定方法や制限も，これまで紹介したことがそのままあてはまります。このへんはとくに説明することもないでしょう。よくわからない人はバックナンバーで確認してくださいね。

それでは，実際に画像を背景として利用してみましょう。使用するのは，**第1図**の画像ファイルです。**リスト1**を入力して保存し，WWWブラウザで表示してみてください（あらかじめback.gifファイルを用意してください）。**第2図**のように表示されるはずです。ブラウザの表示サイズに合わせて，背景画像が自動的に配置されています。このように背景が自動的に配置されることを利用すると，ちょっとおもしろいことができます。

小さな画像で背景をキレイにする

縦1ドット，横数ドットといった，非常に細長い画像ファイル（**第3図**）を作成して，これを背景に使用してみましょう。すると，WWWブラウザで表示する際，**第4図**のようにキレイに並べてくれます。このような作りかたをすれば，グラデーションの画面を作成して読み込ませるよりも，はるかに少ない容量のファイルで，おもしろい視覚効果を得ることができます。容量節約にいい方法です。

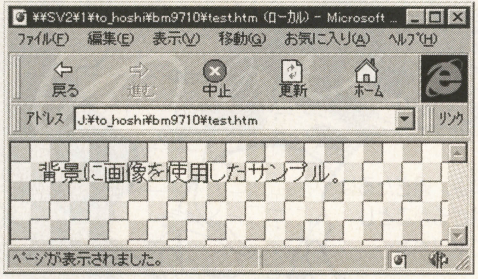
背景に画像を使用するときの注意点と



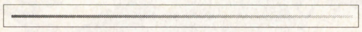
《第1図》背景に使用する画像（GIFファイル）。画像サイズが小さければ，読み込み時間を短縮できるぞ

《リスト1》背景に画像を使用したサンプル・リスト

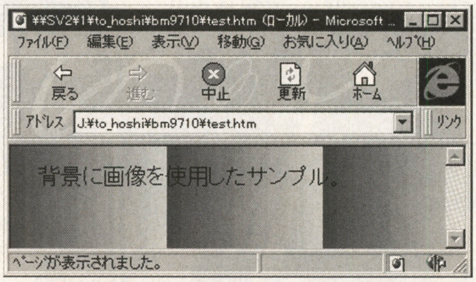
```
<HTML><HEAD></HEAD>
<BODY BACKGROUND="./back.gif">
  背景に画像を使用したサンプル。<BR>
</BODY></HTML>
```



《第2図》リスト1をWWWブラウザに表示したところ。背景画像が一面に敷き詰められている

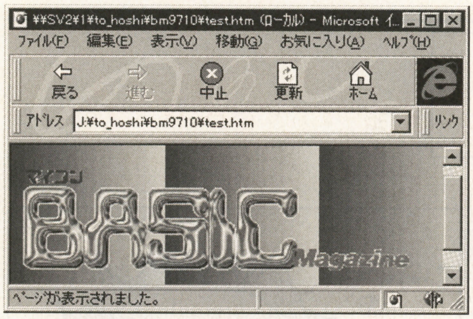


《第3図》このような，細長い画像（これは128×1ドット）にグラデーションをかけて背景として利用すると…

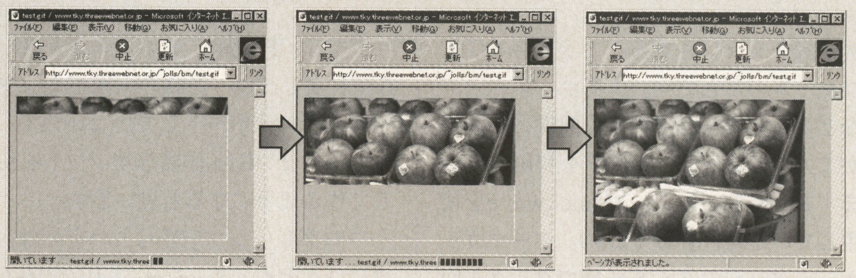


《第4図》美しいグラデーションをかけた背景になる。読み込みが速いし手軽にきれいな背景を作れるぞ

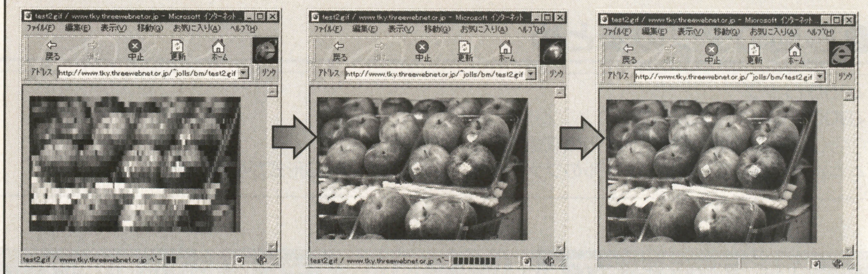
《第5図》WWWブラウザの背景と，画像の背景がちがう色だとこのように表示される。ちょっとカッコ悪い



《第6図》透過GIFとして設定すれば，背景を透かすことができる。これならデザインもバッチリ決まる

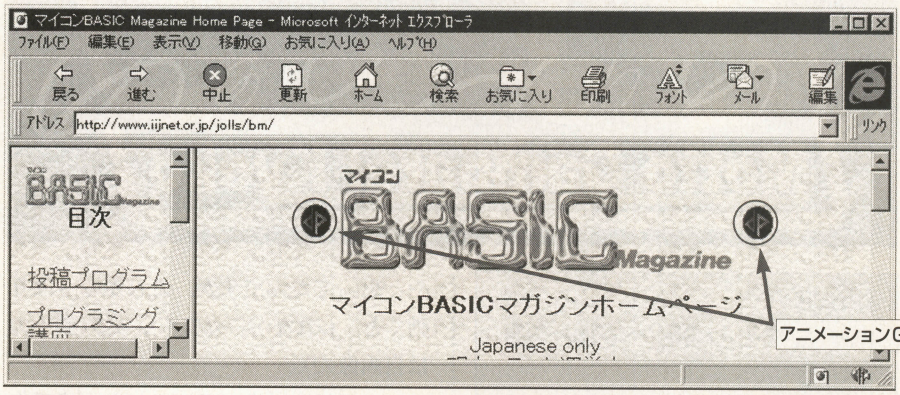


通常のGIF形式ファイルでは，このように少しずつ表示されていく。全体を読み込むまで表示されない場合もある



インターレースGIFファイルではモザイク状で全体が表示され，徐々に画像が鮮明になっていく

《第7図》通常のGIFと，インターレースGIFの表示方法のちがい



《第8図》ベーマガ・ホームページにあるクルクル回る電波マークは，アニメーションGIFで構成されている

して，文字が読みにくくならないように配慮することが大切です。色を指定するときも同じですが，背景がいくらキレイでも，そのせいで肝心の内容が見れなくなっては意味がありません。背景の色を変更したり画像を利用する場合は，必ず確認するようにしましょう。

いろいろな画像ファイル

ホームページに使用できる画像ファイルはGIF，JPEGの2形式のみですが，じつはGIF形式やJPEG形式は，さらにいくつかの種類に分類することができます。

◆GIF87a
◆GIF89a
◆透過GIF
◆インターレースGIF
◆アニメーションGIF
◆プログレッシブJPEG

これらは，画像を加工するレタッチ・ソフトなどで設定，変更することが可能です。

ここでは，かんたんにそれぞれの特徴を紹介しましょう。

GIF形式には，GIF87aとGIF89aという規格があります。それぞれ1987年と1989年に定められたので，こう呼ばれているようです。年代がちがうことからもわかるように，89aのほうが拡張された新しい規格で，圧縮率などについても89aのほうが優れています。現在はほとんどのレタッチ・ソフト，WWWブラウザがGIF89a規格に対応しているので，とくに意識して使い分ける必要はないでしょう。

透過GIFというのは，画像の中で使用している1色を指定して，その色を見えなくした(透明にする)GIFファイルのことです。普通のGIFファイルを表示すると**第5図**のようになってしまいますが，透過GIFで背景にあたる部分(薄い灰色)を透明に指定すれば，**第6図**のように表示させることが可能になります。デザインやレイアウトにこだわりたい場合に便利ですね。この透過GIFの設定も，レタッチ・ソフトなどで行ないます。

インターレースで表示方法を変えてみよう

インターレースGIFというのは，大きな画像ファイルなどの場合に，最初に画像全体がモザイク状に表示され，だんだんとモザイクが細かくなって正しい表示になっていくファイルです(**第7図**)。容量が大きくて転送に時間のかかるファイルに利用すると，画像やページ全体のレイアウトを早い段階で確認することができます。これまた，レタッチ・ソフトで画像を保存する際に設定します。

アニメーションGIFとは，文字どおり

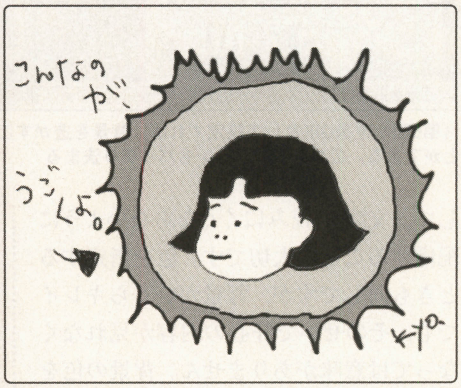
アニメーションさせることができるGIFファイルのことです。よくホームページなどで見られる動きのある画像は，多くがこのアニメーションGIFを利用しています（Java（ジャバ）アプレットやShockwave（ショックウェーブ）を使用している場合もあります）。ベーマガ・ホームページのタイトル横でクルクル回っている電波マークもアニメーションGIFです（第8図）。このアニメーションGIFに関しては，通常の画像処理ソフトではあまりサポートしていないので，アニメーションGIF作成専用ソフトを使用して作ることになると思います。

プログレッシブJPEGというのは，簡単にいうとインターレースGIFのJPEG版です。やはり大きな画像の際に利用すると有効でしょう。

レタッチ・ソフトやファイル変換ソフトは，パソコン・ショップだけでなくネットワーク上でも入手することができます。通信が楽しめる環境にある人は，これを機会にソフトのダウンロードに挑戦してみるのもいいですね。

●今回のタグのまとめ

<BODY>タグ
<BODY BACKGROUND="○○○／△△△">
○○○＝背景に使う画像ファイルの収録場所
△△△＝背景に使う画像ファイルのファイル名。GIF形式かJPEG形式が使用可能



がんば⑪ ホームページ開設への野望編 その5 タブレットでイラスト作成に挑戦！

これを書いている今はお盆の真っ最中。仕事してる人は，今ごろお盆休みのまっただ中かな？むう，うらやましいぞ…。主婦は休みなんかないのだ（泣）。

さてさて，今月はですね，ホームページ用にイラスト作ってたのが，ずいぶん形になったので，ちとご報告を。

子供も使えるようにというもくろみもあって，タブレットとアニメ作成用ソフトのセットをまた買ってしまいました。アニメ作成用のソフトはすでに持ってたんですけど，なぜしょーこりもなくまた買ったのかというと…なんか簡単そうだったから（笑）。でででも，ホントに簡単だったので，ちゃんと動画をいくつか作ったんですよ～。最初動かなくてもいいやと思ってたんですが，これがやっぱり動くと，われながらカワイくって（動くのは自画像だ）。

ついでに余計なパラパラマンガまで作って，子供とキャイキャイいって遊んでおります（笑）。買ったソフトの名前は「ピクセルスクーター・ターボVer.1.0」＋「プレピオ」（タブレット）です。パソコン初心者や，若いギャル（笑）にうってつけのカンタンさ＆カワイさです。お試しあれ。

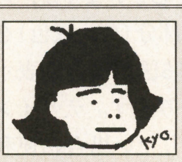
話は変わりますが，来月から少しの間，「もっとがんばれ！　きょーこ」はお休みさせていただきます。今までひとことも書いてませんでしたが，私ってばこっそり妊娠してたのです（笑）。だから，産休ってことになるかな？

来年早々にはこのコラムを復活させる予定なので，ホームページもちゃんと立ち上げて，まとめてレポートできるように休みながらもがんばっておきます。忘れないで待っててね～！

コメント

自分にあった動画作成ツールも見つけて，ホームページ作成もこれから，というときのお休みは残念なかぎり。しかし，連載再開のあかつきには，すばらしいホームページをひっさげて復活してくれることでしょう！　きょーこさん，ワタシはあなたを信じて待っています！　必ずコラムを再開させましょうね!!

（感慨にむせび泣く編集者）



●筆者紹介＆次号予告●
きょーこ

山形県に住むデジタル・サイバー・チャリンコ・イラスト描き妊婦（笑）。出産＆ホームページ作成のため，きょーこさんのコラムはしばらくお休みです。再開をお楽しみに。

次号，きょーこさんのピンチ・ヒッターが登場？「新たなる刺客」（ちょっとホント）。ぜ～ったい読まないと，だめだよ！

BM プログラマー&クリエイターへの登竜門

プログラミング講座&特選投稿プログラムコーナー

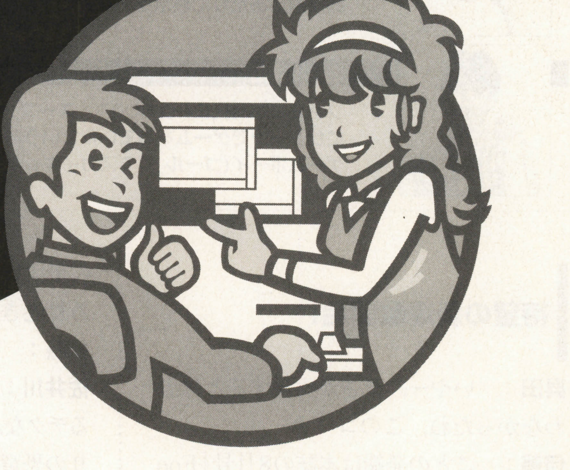
★★★★　★★★★

Windows
FM TOWNS
MSX/2/2+/turboR
PC-8801mk II SR
PC-9801
X1
X68000
FX-890P
Macintosh

帝人(株)記録メディア販売部のご好意により，Windowsプログラム採用者全員とすべてのプログラム採用者から抽選で毎月計5名にPDまたはMOをプレゼントいたします。

本コーナーは，さまざまな機種に対応したプログラム言語のプログラミング学習と創作をテーマに，各言語の講座と投稿作品で成り立っています。これから，プロのプログラマーやクリエイターを目指すみなさんにとっても役立つ情報が満載です。手近にあるパソコンに入力して，お楽しみください。

それぞれの記事にはプログラムを作成するときの注意点や改造方法などが紹介されています。また，投稿ページでは，“CHECKER FLAG”というコラムがあり，デバッグ博士ことDr.Dがそれぞれのプログラムに対し批評を加えています。自分でプログラムを作ったり，これから投稿しようとしている人にとっては，とても参考になるでしょう。



キミの創ったホームページ・データの募集開始!
内容・テクニック・HTMLのソース・アドレス等紹介します。ふるって参加してください。

プログラム投稿者へのお願い

自分の作ったプログラムを投稿しようという人はつぎのきまりを守って応募してください。

①プログラム（作品）ファイル②プログラムの説明，住所・氏名・年令・職業（学校名）・電話番号（連絡のつく時間も）を書いた原稿のテキスト・ファイルをフロッピーディスクにセーブし（プリンタで打ち出した原稿も同封のこと），お送りください。

プログラムの説明には，①内容②使いかた・遊びかた③操作方法④プログラムのしくみ（変数表やフローチャートも）⑤プログラムの具体的入力方法，注意点⑥改造のアドバイス，作ったとき苦労した点⑦使用機種名⑧言語（バージョン，モードなども）などを書きます。

注1）プログラムは必ずチェックし，ミスを防ぐために2～3本入れてもらえば安心です。

注2）プログラムの説明は，テキスト・ファイルをフロッピーディスクにセーブし，念のためプリンタで打ち出したものも同封することが基本ですが，手書き原稿でも受け付けます。その際，できるだけていねいに，マス目のある用紙を使用してください。

注3）フロッピーディスクのラベル，封筒の裏面にも対応機種，言語，プログラム名（ファイル名も），原稿ファイル名，住所，氏名，電話番号を必ず記入してください。

内容はオリジナルのもので，未発表のものに限ります。もし，参考にした記事や本がありましたら，書名，号数，記事名，筆者名，記事のタイトルなども明記しておいてください。

お送りいただいたディスクはお返しできませんので，あらかじめバックアップをとっておいてください。

掲載されたプログラムに対しては，規定の原稿料をお支払いし，掲載誌をお送りいたします。

編集部

★本誌とじ込みの愛読者カードについている応募カードも忘れずに同封してください。

あて先：〒141 東京都品川区東五反田1-11-15 電波新聞社マイコンBASICマガジン「特選プログラムコーナー」係（実用，ミュージック・プログラムなどはっきりわかるように書いてください）

★新★連★載★

1 時間目

「誘爆は男のロマン」

セガ ジェントル3研発！ ゲームの作りかた教室

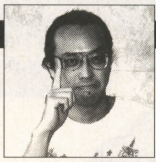
このコーナーは，セガ・エンタープライゼスAM3研・現役バリバリのプログラマーによるゲーム作成のワンポイント講座です。なお，コーナーでは，ゲーム作成について，わからないことや悩んでいることなど質問を受け付けます。ジェントル3研のプログラマーがみなさんの質問にお答えしていきます。ご意見，要望などもOKです。どしどしお便りをお寄せください。

宛先：マイコンBASICマガジン編集部「ジェントル３研発！ゲームの作りかた教室」係

講師紹介 ★★★★★『ロストワールド』のプログラマーであり，ベーマガ投稿者だったセガAM3研の面々

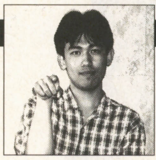
呉田武司

いまでも，PC－88VAのBASICは最強だと信じている26歳。RPGは嫌いだが，最近，ピカチュウの誘惑に勝てずポケモン購入を決意。ダライアス，同外伝，サンダーフォースシリーズを愛する男。ベーマガ歴12年。



伊藤雅朗

過去，パソピア7をもっとも愛し，もっとも憎んだ男，26歳。最近やっと，Windowsの動くパソコン（3台目）を購入。2台目に続き，国民機を選ぶあたりに哀愁を感じる。ベーマガ歴14年。



佐井川師治

ファミコン時代にPC-6001，スーファミ時代にPCエンジン，プレステ時代にサターンでゲームをしていたというあまのじゃく男。現在は買ったばかりのゲームボーイ（ゴールド）でスカイキッドばかりやっている。ベーマガ歴12年。

待望の新連載開始!

呉田： いやー，まさか実現するとは思わなかったね，このコーナー。

伊藤： ことの発端は本誌の8月号「Fooすけのナンかチョーダイ！」の『ロストワールド』勝負で勝ったことだったよね。

佐井川： そうそう，うちが勝ったらベーマガに連載させてとかいったらほんとにやらせてもらっちゃった。

呉田： で，何やる？

一同： シーン…。

迷える子羊登場

子羊： ジェントル3研のみなさーん！

呉田： どうしたんだい？

子羊： 『ロストワールド』プレイしてるんですけど，何度やっても毒を吐いてくる襟（えり）巻き恐竜で終わっちゃうんですよ。

伊藤： スピッターのことだね。

佐井川： これは，このゲーム全般で使えるテクなんだけど，恐竜の頭を撃つと，周りの恐竜がひるんで立ち止まるので，そのすきに倒せばいいんだよ。

呉田： それに，スピッターの周りにドラム缶がおいてあるでしょ？

伊藤： わざとらしくね。

呉田： ……。そのドラム缶を撃てば，周りにいるスピッターを一網打尽にできるよ！

佐井川： 誘爆するわけだね。

子羊： へーっ，そうだったのか！さっそくやってみよう。ドカーーン！うひょーっ！これぞ男のロマン！

呉田： そう！誘爆こそ男のロマン！というわけで今月は「誘爆」をつくってみよう！

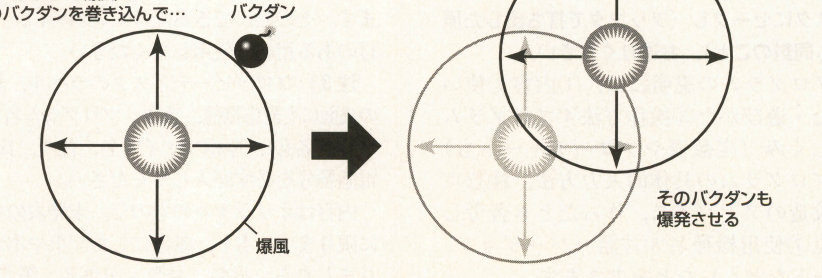
「誘爆」をつくってみよう!

呉田： 誘爆ってどういうアルゴリズムだっけ？BASICだとややこしいからね。

伊藤： 爆風の半径と，ターゲットまでの距離とを比べてみればいいんじゃないの？

佐井川： そして，ターゲットが爆風の中にあったら，そのターゲットを爆発させ

【誘爆とは?】



ればいいんだね。

呉田：　さっそくつくってみよう。あれ？IF文ってカッコいらないんだっけ？条件式は＆＆だっけ？ANDなの？BASIC忘れてるーっ！！

伊藤：　BASICなんて何年ぶりだろう。PASOPIA7以来？？

佐井川：というわけで，悪戦苦闘の末，完成したのが**リスト1**です。実行すると，画面に20個のポイントが表示されます。キーを押すと，その中の一つのポイントが爆発して，爆風に巻き込まれた他のポイントも次々と誘爆していきます。

伊藤：　このプログラムでは，各ポイントが爆発中かどうかを調べて，もしそうだったら他の19個のポイントすべてとの距離を比べます。そして，距離が爆風の半径より小さかったらそのポイントを爆発させています。これをすべてのポイントについて調べるのです。

呉田：　ここで気をつけないといけないのは，調べる条件は「自分が爆発中で，相手が爆発していない」ということです。これを調べないと，爆発している物同士がいちいち判定しあって処理が重くなってしまうからね。

さあ，実行してみよう！

佐井川：RUN！ドカドカドッカーン！

一同：　やった！誘爆したぞ！

呉田：　どう？グッときた？男のロマン？

伊藤：　グッ！

佐井川：グッ！

伊藤：　運良くすべてのポイントを爆破できたときはとくにロマンを感じるね！

呉田：　これをずっと見てると，このルーチンを使ったゲームのアイデアがいくらでも浮かんでくるよ。

佐井川：多人数対戦で，相手を誘爆で倒していくっていうのはどう？

伊藤：　それ，ボンバーマン。

佐井川：じゃあ，せまりくる恐竜をドラム缶の爆発で一網打尽っていうのは？

伊藤：　それ，うち。

呉田：　読者のみなさんも，このルーチンでいろんなゲームをつくって，ベーマガに投稿してみよう！

さぁて，来月のサザエさんは？

呉田：　今月は，「男のロマン」シリーズ第1弾ということで，「誘爆」をつくってみたわけだけど，来月はどうする？

伊藤：　やっぱり，第2弾は「ホーミング」でしょう！

佐井川：グッ！

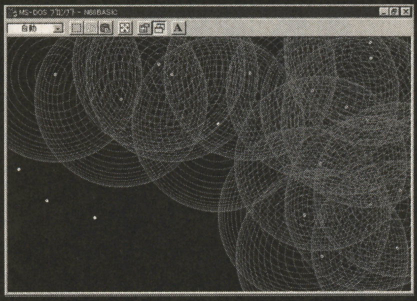
呉田：　そして，そのつぎは「多関節」しかないでしょう！

佐井川：グッ！グッ！

伊藤：　でも，このコーナーそんなにもつの？

一同：　シーン…。

《写真1》リスト1の実行画面。プログラムを実行すると，画面に20個のポイントが表示される

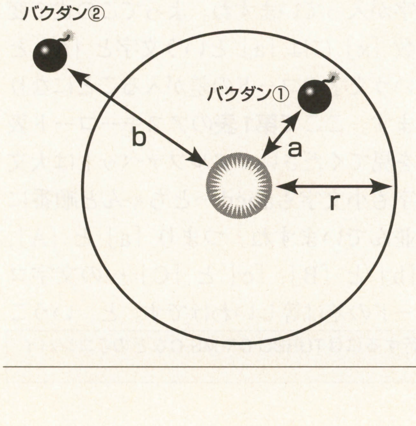


《写真2》どれかキーを押すと，その中の一つのポイントが爆発，爆風に巻き込まれた他のポイントも次々と誘爆する

《リスト1》誘爆のサンプル・プログラム・リスト（N88-BASIC用）

```
1 ' /*                              */
2 ' /* SEGA                         */
3 ' /*  AM R&D Dept.#3              */
4 ' /*                              */
5 ' /*                              */
100 SCREEN 3 : CLS 3 : CONSOLE 0,25,0,1
110 DEFINT A-Z
120 RANDOMIZE VAL(RIGHT$(TIME$,2))
130 DIM X(20),Y(20),R(20),ADD(20)
140 FOR I=0 TO 19
150  R(I)=0 : ADD(I)=16
160  X(I)=RND*640                         '
ドラム缶のX座標
170  Y(I)=RND*400                         '
ドラム缶のY座標
180  CIRCLE (X(I),Y(I)),2,7,,,,F
190 NEXT
200 '
210 IF INKEY$ = "" THEN 210
220 R(0)=1
230 '
240 ' MAIN LOOP
250 *MAIN
260 FOR I=0 TO 19
270  IF R(I)<>0  THEN R(I)=R(I)+ADD(I) :
IF ADD(I)<>0 THEN ADD(I)=ADD(I)-1
' 爆風の範囲を広げるのと、爆風をだんだん弱くする。
280 NEXT
290 ' CHECK
300 FOR I=0 TO 19
310  IF R(I)=0 OR ADD(I)=0 THEN *LOOPOUT
' 爆発中か、どうかの判定
320  FOR J=0 TO 19
330   IF I=J OR R(J)<>0 THEN *NOCHECK
' 自分及び、もう爆発してる物はチェックしない。
340   DX=X(I)-X(J)
'
350   DY=Y(I)-Y(J)
'

360   R2 =SQR( DX^2 + DY^2 )
' ドラム缶同士の距離を求める。
370   IF R(I)>R2 THEN R(J)=1
' 爆風内だったら誘爆開始。
380   *NOCHECK
390  NEXT
400  *LOOPOUT
410 NEXT
420 ' DRAW


430 FOR I=0 TO 19
440  CIRCLE(X(I),Y(I)),R(I),2
450 NEXT
460 GOTO *MAIN
```

【誘爆するための条件は？】



バクダン①は爆風の半径 r より近い距離にある（a<r）ので誘爆する。

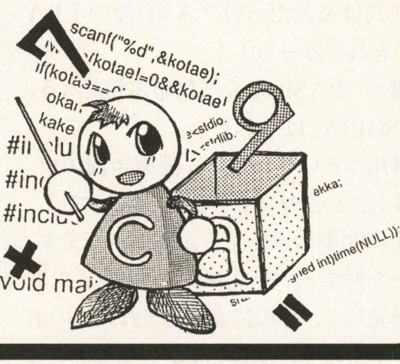
バクダン②は爆風の半径 r より遠い距離にある（b>r）ので誘爆しない。

学生&未来のプログラマー必見！
今度こそつまずかない
C言語講座

ハロー！C言語ワールド

●第9回●
文字と文字列の話

四辻 孝文
（すたじおのま）



今回こそ文字列の話です。C言語では文字列も数値も同じように扱えるのがおもしろいところでもあり，大変なところでもあります。BASICでの文字列の扱いほど簡単ではないですが，いろいろなことができるので奥が深いとも言えます。それではじめましょうか。

文字？　数値？

前回，コンピュータ内では文字も数値として扱われるという話をしました。ASCIIという文字コード体系を使っているコンピュータでは「A」という文字は，0x51（10進数では81）という数値として扱われています。

さて，ここからが重要です。C言語では「文字」と「数値」というものを区別しません。というか，同じものとして扱います。ちょっと気をつけてほしいのは，ここで言っているのは「文字」であって「文字列」ではないということです。

《第1表》JISコード表

	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	A	B	C	D	E	F
0	NU	DL	SP	0	@	P	`	p				ｰ	ﾀ	ﾐ		
1	SH	D1	!	1	A	Q	a	q			｡	ｱ	ﾁ	ﾑ		
2	SX	D2	"	2	B	R	b	r			｢	ｲ	ﾂ	ﾒ		
3	EX	D3	#	3	C	S	c	s			｣	ｳ	ﾃ	ﾓ		
4	ET	D4	$	4	D	T	d	t			､	ｴ	ﾄ	ﾔ		
5	EQ	NK	%	5	E	U	e	u	↑	↑	･	ｵ	ﾅ	ﾕ	↑	↑
6	AK	SY	&	6	F	V	f	v	未	未	ｦ	ｶ	ﾆ	ﾖ	未	未
7	BL	EB	'	7	G	W	g	w	定	定	ｧ	ｷ	ﾇ	ﾗ	定	定
8	BS	CN	(	8	H	X	h	x	義	義	ｨ	ｸ	ﾈ	ﾘ	義	義
9	HT	EM	)	9	I	Y	i	y	↓	↓	ｩ	ｹ	ﾉ	ﾙ	↓	↓
A	LF	SB	*	:	J	Z	j	z			ｪ	ｺ	ﾊ	ﾚ		
B	VT	EC	+	;	K	[	k	{			ｫ	ｻ	ﾋ	ﾛ		
C	FF	FS	,	<	L	¥	l	¦			ｬ	ｼ	ﾌ	ﾜ		
D	CR	GS	-	=	M	]	m	}			ｭ	ｽ	ﾍ	ﾝ		
E	S0	RS	.	>	N	^	n	~			ｮ	ｾ	ﾎ	ﾞ		
F	S1	US	/	?	O	_	o	DT			ｯ	ｿ	ﾏ	ﾟ		

（16進数上位桁）
（16進数下位桁）

0x00～0x1Fまでは制御文字
0x20はスペース
0x80～0xA0と0xE0～0xFFは未定義
ASCIIコードでは0x5Cが「＼」（バックスラッシュ）

《プログラム・リスト1》文字表記のサンプル

```
#include<stdio.h>

void main(){
        char c1,c2;
        int x;

        c1='a';
        c2='c';

        x=c1-'A';

        printf("'%c' - 'A' = %d¥n",c1,x);
        printf("'%c' - x = '%c'¥n",c2,c2-x);
        printf("'B' + 1 = '%c'¥n",'B'+1);
}
```

```
'a' - 'A' = 32
'c' - x = 'C'
'B' + 1 = 'C'
```

▲プログラム・リスト1の実行結果

それでは「文字」と「数値」はどこで区別されるんでしょうか？ちょっと考えてみましょう。コンピュータ内での処理中は，文字だろうと数値だろうとかまいませんね。どうせ私たちには見えないんですし。

…じつは今の「見えない」というのが答なんです。つまり，変数に入っている状態や処理中では数値として扱われます。それを私たちの目に見えるように表示するときに「文字」として表示するか「数値」として表示するか（実際には「数字」という文字として表示されるわけだが）という部分で区別されるわけです。

文字の計算

実際に試してみましょう。**プログラム・リスト1**を見てください。このプログラムに

c1='a';

という部分がありますよね。C言語では「文字」を表す場合「'」（シングルクォート）で囲います。文字を入れている変数「c1」は文字を入れるのでchar型にしてあります。

変数「c1」「c2」への代入の次に

x=c1-'A';

という式がありますね。これを順を追って見ていきましょうか。

まず，変数「c1」には「a」という文字が入っていますね。よってこの式で変数「x」には「a」という文字と「A」という文字のコードの差が入ることになります。ここで**第1表**のアスキーコード表を見てください。アルファベットは大文字も小文字もabcd…とちゃんと順番に並んでいますね。つまり「a」と「A」，「b」と「B」，「c」と「C」…の文字コードの差は等しいわけです。と，いうこ

＊プログラムはコンパイラに付属のものや，市販のエディタを使って打ち込みます。サンプル・プログラムを実行するにはTURBO CやMS-CなどのCコンパイラが必要になります。なおコンパイラはC＋＋でもとくに問題はないはずです。

《プログラム・リスト2》文字列を扱ったサンプル

```
#include<stdio.h>

void main(){
        char s1[7]="String",s2[]="ﾓｼﾞﾚﾂﾀﾞﾖ";
                    ①              ②
    printf("%s ﾊ %s¥n",s1,s2);
              ③
}
```

```
String ﾊ ﾓｼﾞﾚﾂﾀﾞﾖ
```

▲プログラム・リスト2の実行結果

とで変数「x」の値の意味は「アルファベットの大文字と小文字の差」ということになるわけです。

それでは実際には何が表示されるのか,「printf」関数を見ていきましょう。

まずは最初の「printf」関数です。これは今の大文字と小文字の差を表示させているわけです。

次の行では,さっきの変数「x」を小文字の「c」から引くと,大文字の「C」になることを確認しています。

そして,最後の「printf」関数では文字「B」に1をたして,それを文字として表示させてます。こうすると「B」の次の文字である「C」が表示されるんですね。

文字列はどうするの?

もうC言語では文字と数値が同じように扱われるのはわかりましたね。さて,それでは文字列はどうやって扱われるんでしょうか?

文字も数値も同じように扱うということは,数列が扱えれば文字列も同じように扱えそうですね。数列を扱うためには「配列変数」を使いました。そうです,C言語で文字列を扱うには配列変数を使うんです。

実際にプログラムする前に,C言語での文字列について知っておく必要があります。C言語での文字列は「文字列+¥0」という形になります。この「¥0」というのは「ヌル文字」と呼ばれるもので,文字列の終わりを示します。プログラムのソースコードに文字列を書く場合は「"」(ダブルクォート)で囲みます。

文字列中にダブルクォートを使いたい場合は,拡張表記を使って「¥"」とします。この拡張表記にはいろいろあって,たとえば毎回使っている「¥n」(改行)もこの拡張表記のひとつです。さっきの「¥0」(ヌル文字)もそうですね。くわしくは**第2表**を見てください。

《第2表》拡張表記表

表記	意味
¥0	ヌル文字
¥a	アラート
¥b	バックスペース
¥t	水平タブ
¥n	改行
¥v	垂直タブ
¥f	ページ送り
¥r	キャリッジリターン
¥"	ダブルクォート
¥'	シングルクォート
¥?	クエスチョンマーク
¥¥	円記号
¥x	16進拡張

試してみる

まずは**プログラム・リスト2**を見てください。とりあえずこれが,一番簡単な文字列を扱ったサンプルです。文字列を格納するのにchar型の配列変数を使っているのがわかると思います。

さて,ここで注意しないといけないことは,C言語では文字列には最後に「¥0」が付くということです。たとえば「MOJI」という文字列は「M」「O」「J」「I」「¥0」の5文字で構成されることになります。つまりn文字の文字列は,実際にはn+1文字の長さになるわけです。

そんなわけで,文字列を格納する配列変数の大きさは,文字列の文字数+1にしないといけません(**プログラム・リスト2の①部分**)。これを忘れるととんでもないことになるかもしれません。これについては,あとで説明しますね。

ふたつめの配列変数は大きさを指定しいませんね(**プログラム・リスト2の②部分**)。でもうしろの文字列を格納しているので大きさはわかります。こういう場合,コンパイラが勝手に大きさを決めてくれるので(この場合9になる)要素数を省略することができます。

文字列を表示させるにはprintf関数の書式識別文字列に「%s」を使います。そして引数には配列変数の名前だけを渡します。こうするとその配列変数全体を渡すことになります(**プログラム・リスト2の③部分**)。

「%c」を使えば1文字単位での表示もできます。たとえば

printf("%c¥n",s1[2]);

なら,「r」を表示します。これは1文字ごとに配列変数に入っていることを考えれば,当然ですね。

string.h

さて,このように配列変数に1文字ごとに入っていると,それを別の変数にコピーしようとすると面倒なことになります。少なくともBASICでの「A$=B$」ほどの手軽さはありません。

それでもC言語には文字列操作のための便利な関数が用意されています。これを使うにはまず「string.h」(ストリングヘッダ)をインクルードする必要があります。

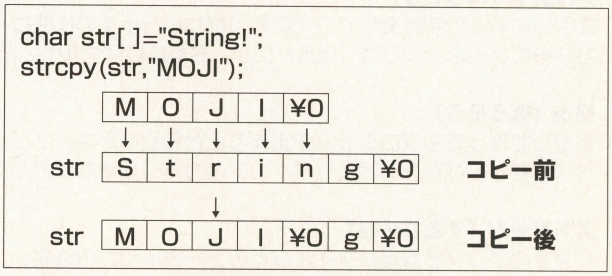
このヘッダファイルはその名のとおり,文字列操作に関する関数を集めたもので,文字列のコピー,連結,比較,検索などを行なうものがあります。この中からよく使うものの説明をしますね。

まずは「strcpy」関数。だいたい「ストリコピー」と読むことが多いみたいです。これはその名のとおり,文字列のコピーを行ないます。書式は

strcpy(複写先配列,複写元文字列);

となっていて,複写元文字列を複写先配列にコピーします。実際には複写先配列には配列名(添字は書かない),複写元文字列には文字列の入っている配列名か,実際にダブルクォートで囲んだ文字列を書きます。

第1図を見てください。これがstrcpy関数の動作です。



《第1図》「strcpy」関数の動作

《プログラム・リスト3》strcpyとstrcatを使った文字表示のサンプル

```
#include<stdio.h>
#include<string.h>

void main(){
        char s1[100],s2[ ]="桜";

        strcpy(s1,"木之本 ");
        strcat(s1,s2);

        printf("%s¥n",s1);
}
```

```
木之本 桜
```

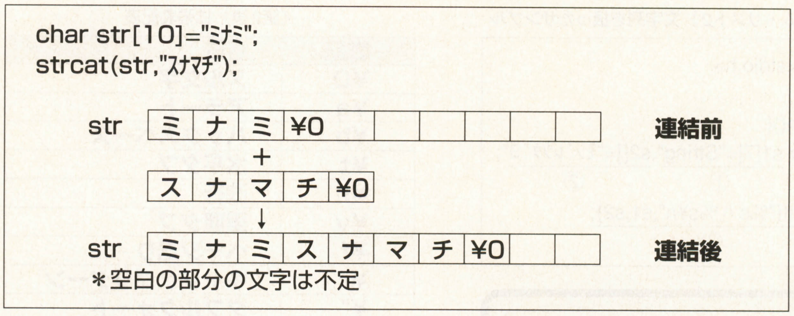
▲プログラム・リスト3の実行結果

つぎは「strcat」関数です。「ストリキャット」と読みます。この「cat」は「concatenation」（連結）からきているので，文字列を操作する「にゃんこ」ではありません。残念。

strcat(連結先配列, 連結元文字列)

という書式になっています。strcpy関数と似てますね。動作も似ていて，連結先配列に元から入っていた文字列のうしろに連結元文字列をつなげたものを（ヌル文字はなくなる）連結先配列に上書きします。こう言うとわかりづらいですが，ようするに前の文字列とうしろの文字列をつなげたものを，前の文字列の配列変数に書き込むわけです。**第2図**を見たほうが早いかもしれませんね。

今の二つを使ったサンプルが**プログラム・リスト3**です。これは今までとちがって全角文字を扱っています。全角文字1文字は半角文字2文字で構成されているので，配列変数などの大きさが文字数の2倍＋1（ヌル文字分）必要になります。それ以外は，文字列の一部の抜きだしなどをやらなければ（strcpyやstrcatで，常に文字列全体を扱っていれば）半角文字と同じように使えます。



《第2図》「strcat」関数の動作

さて，プログラムのほうですが，見ればすぐにわかるようなことしかやっていません。文字列操作のために「string.h」をインクルードしていますね。ちょっと見てほしいのは配列変数「s1」のほうは「それなりに長い文字列が入る可能性があるかもしれない」ってことで，いくらか余裕をもって大きさを確保しています。まあこの場合は文字列の長さは決まっているので

char　s1[11];

としてもいいんですけどね。

回文

最後に回文を作るプログラムでも作ってみましょうか。だたし「回文を作る」とはいっても自動的に辞書とかを検索して回文を作るプログラムなんてのは大変です。

今回作るのは回文の前半部分（「私負けましたわ」なら「わたしまけ」の部分）を入れると後半を作ってくれるというプログラムです。ようするに文字列を逆さにして後ろにつなげるだけなんですけどね。

まずは文字列が入力できないと困りますね。これには「fgets」関数を使います。前にキーボードからの入力に「gets」関数を使ったことがありますが，文字列の入力に「gets」関数を使うのはかなり危険です。なぜかというと，「gets」関数は入力文字数を制限できないのです。これによってどんなことが起きるかというと，たとえば10文字分の大きさしか確保していないところに，20文字の入力があったらどうなると思います？…うしろの10文字分は入りきらないので捨てられるのでしょうか？

実際にはその10文字は「どこか」にはみ出して格納されます。このはみ出た「どこか」は，もしかしたらほかの変数の場所かもしれません。そうすると勝手にほかの変数の値を変えてしまうことになります。これはマズいですよね。でも，それならいいほうで，もしプログラム領域にでもはみ出したらプログラムが暴走してしまうかもしれません。

話を元に戻して「fgets」関数ですが，これにはちゃんと文字数を指定することができます。書式は

fgets(入力文字列の格納先,入力文字数,入力ストリーム);

となります。格納先には配列変数名を書きます。「charstr[10];」とか宣言してあるなら「str」ですね。

入力文字数はそのまんま入力する文字数なんですが，実際に入力される文字数はここで指定した値未満になるので注意が要ります。ここに「5」と書いた場合，実際に入力される文字数は4文字になります。キーボードから打ち込んだ文字数が3文字など，指定した文字数未満ならその文字数になります。それと入力された文字列には最後に「¥0」が付きます。

入力ストリームって何でしょうか？入力ストリームとは文字どおり文字列が入力されてくるストリームなんですが，これはあまり気にしなくてもいいです。とりあえずキーボードから入力するためには「stdin」標準入力ストリームという

今月の用語

ヌル文字（ぬるもじ）：
文字コード0の制御文字で，文字列の終わりを示すのに使われる。拡張表記では「¥0」。ちなみにヌルのつづりは「null」だが，実際には「ナル」と読むほうが正しいそうだ。

暴走（ぼうそう）：
暴走って言ってもプログラムが止まるとか画面に変な文字が出るとか言うことですよ。べつに変な叫び声をあげたりパソコンのカバーがはじけ飛んだりはしない…ハズです。

ストリーム（すとりーむ）：
C言語のプログラムとファイルなどのデータ入出力の経路。

《プログラム・リスト4》回文作成サンプル・プログラム

```
#include<stdio.h>
#include<string.h>

void main(){
        int i,moji;
        char mae[100],usiro[100];

        printf("回文の前半の文字列を入れてね！¥n");
        fgets(mae,100,stdin);

        moji=strlen(mae);
        mae[moji-1]='¥0';
        moji-=1;

        for(i=0;i<moji-1;i++)
                usiro[i]=mae[moji-i-2];

        usiro[i]='¥0';

        printf("%s%s¥n",mae,usiro);
}
```

```
回文の前半の文字列を入れてね！
ﾜﾀｼﾏｹ
ﾜﾀｼﾏｹﾏｼﾀﾜ
```

▲プログラム・リスト4の実行結果

のを使う，とだけ覚えていればOKです。キーボードから配列変数「pagoi」に10文字入力させたければ

fgets(pagoi,11,stdin);

というふうに書けばいいわけです。ただ「fgets」関数ではリターン・コードも文字列に含まれるので実際に10文字入力させたければ，入力文字数の部分は12にしないといけませんね。

プログラムを見てみよう

さて，それではプログラムを見ていきますかね。**プログラム・リスト4**ですよ。

このプログラムでは前半100文字，後半100文字の200文字分の回文が作れるようにしてあります。ただし半角文字専用版です。全角文字を入れると変なことになります。

まず最初は毎度おなじみ「stdio.h」のインクルードです。文字列操作の関数も使うので「string.h」もインクルードしています。

変数はカウンタ用に「i」，文字数を入れておく「moji」，前半部分の文字列用に「mae」それを逆さにしたのを入れておく「usiro」（これが後半部分になる）です。

ここからがプログラム本体ですね。まず「入力してねメッセージ」を表示して，文字列を入力させています。

つぎに文字数を調べます。「strlen」という関数を使っています。この関数は文字数を調べるための関数で「¥0」までの文字数を返してくれます。このとき「¥0」は文字数に含まれないので，たとえば

char name[]="SAKURA";

とした場合，「strlen(name)」は6になります。

入力されてきた文字列の最後には，リターンのコードがくっついてしまっているので，最後の文字を「¥0」でつぶします。これで1文字減ったので変数「moji」も1減らします。

さて，つぎの「for」がこのプログラムの一番のポイントです。ここでは文字を一つずつ配列変数に入れることで文字列を作っています。

ここで文字列が「12345」だったとします。このときに期待する回文の文字列は「123454321」ですよね？「1234554321」ではないはずです。だってそれじゃ「トママト」みたいなものになっちゃうでしょ。よって最後の文字は逆さにした文字列には入れません。

そんなわけで1文字ずつ逆に取り出して文字列にするには，「文字数－1」回ループさせればいいわけですね。

ループの中で配列変数に文字を入れていきます。「文字数－現在のループ回数」が今ほしい文字の位置ですね。それなら

usiro[i]=mae[moji-i];

でよさそうです。でもちょっと待ってください。配列の添字は0から始まるはずです。1文字目は「mae[0]」になるわけです。－1しないといけませんね。

それともう一つ忘れちゃいけないのは，最後の文字は逆さにした文字列には入れないので最後の一つ手前の文字からはじめなくてはいけません。これでさらに－1。つまり－2すればいいので，

usiro[i]=mae[moji-i-2];

になるんです。

ループを抜けるとカウンタ用の変数「i」は最後に文字を入れたときの値より1大きくなっているので，「usiro[i]」に「¥0」を入れて文字列を終わらせます。

最後に表示。これでOKですね。

じつは…

このプログラムは半角文字で，しかも1文字単位にバラせる文字を使った文字列の場合にのみちゃんと回文になります。それ以外はどういう文字列かというと…試しに「タケヤブ」と入力してみてください。きっと「おふにゃふにゃ」な気分になれると思いますよ。

終わりに

C言語で文字列を扱うのがなかなか大変だとわかってもらえたと思います。本当はポインタが使えればもっといろいろな文字列の扱いがあるんですが，まだポインタについてやっていないので今回は配列を使った方法だけを説明しました。

大変だとは言っても，文字列の内容をいじらなければそんなに難しいわけではないので，いろいろ実験してみて覚えていくのがいいと思います。試しに回文のプログラムでちゃんと「タケヤブヤケタ」と表示できるようにしてみるとかね。

それじゃ，また来月までばいばーい。

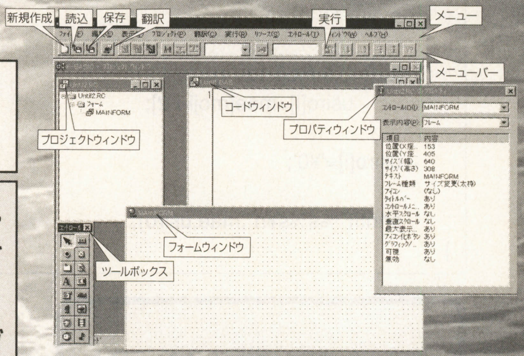
Windowsでこれまでのbasicプログラミング資産が生かせる！

エフ・ベーシック　フォー　ウィンドウズ95

F-BASIC for Windows95

プログラム教習所

TEXT & PROGRAMMING●かんのゆうき



第10段階 F-BASIC95を使ってMCIコントロールで遊ぼう！

暑さも一段落ついて，ちょっと秋の気配が感じられるようになりました。今年の夏は暑かったり涼しかったりと，変な天候でしたね。体調をくずさないように気をつけてください。

さて今月は，動画や静止画，音声などのマルチメディア機能を，プログラムで制御してみましょう。

■F-BASIC for Windows95
価格35,000円
■対応環境：日本語Windows3.1／95
メモリ16Mバイト以上
HDD空き容量23Mバイト以上
■問い合わせ先
富士通ミドルウェア(株)
☎045-471-0282　FAX045-475-1958
(土日祝のぞく9:00～12:00，13:00～17:00)
0120-222-015

MCIコントロールをモノにしよう！

今月のテーマは，“MCI”です。MCIとは，(Media Control Interface)(メディア コントロール インターフェース)の略。マルチメディア機能を制御するために，欠かせないものです。

一概に“マルチメディア”といっても，その種類はいろいろあります。全部を紹介していると誌面がたりないので，ここでは“静止画”と“動画”を中心に扱っていくことにします。

具体的には，最初にビットマップ静止画(BMPファイル)を表示させるところからはじめます。つぎに，MCIコントロールを使って動画(AVIファイル)や音楽(MIDIファイル)などを再生させていきます。

BMPファイルを表示しよう！

まずは，F-BASIC for Windows95(以降F-BASIC95と略)を立ちあげてください。

つぎに，メニューから[プロジェクト]-[ウィザード]を選択します。すると，**第1図**が表示されるので，この画面に記述してあるように設定してください。

ディレクトリ(フォルダ)だけは，自分の環境に合わせて設定してくださいね。設定できたら，[作成]ボタンを押します。

すると，**第2図**の画面が表示されます(タイトルにあるF-BASIC95の起動画面と同じもの)。

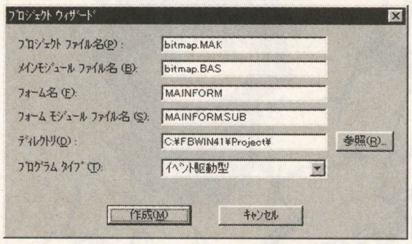
今回のプログラミングでは，まずフォームを作成します。フォームを一度クリックして，**第3図**のようなコントロールを配置します。これらのコントロールのプロパティは，**第1表**にまとめてありますので参考にしてください(図の番号が表に対応)。

設定が終わったら，編集ウィンドウに**リスト1**を入力します。これで，作業は完了です。

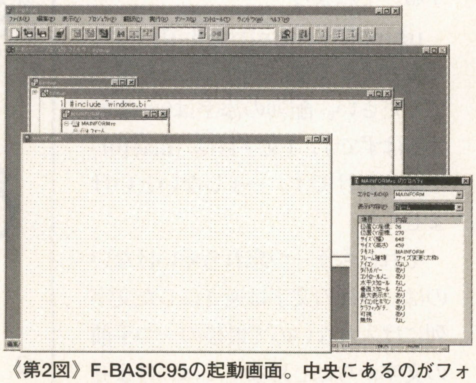
最後に，メニューから[翻訳]-[翻訳]を選択して，実行ファイルを作成します。エラーがでてしまったら，リストやコントロールのプロパティをよく見直してください。

無事翻訳が終了したら，実行してみましょう。実行画面は**第4図**のようになっています。

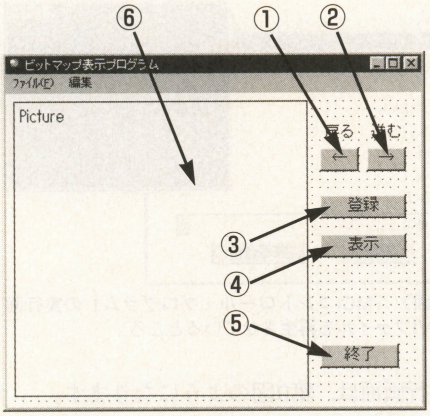
この『ビットマップ表示プログラム』の使いかたを紹介しましょう。まずは，



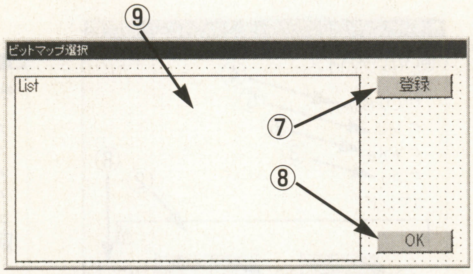
《第1図》新しいプログラムを作るときには，プロジェクトを設定する。今回は，この画面のように登録する



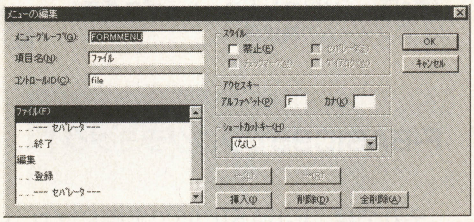
《第2図》F-BASIC95の起動画面。中央にあるのがフォーム・ウィンドウだ



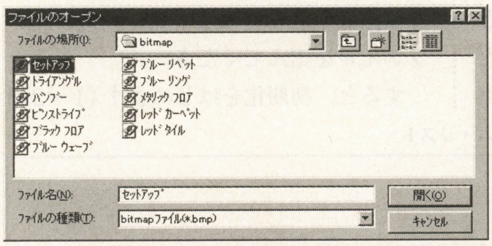
《第3-1図》フォームのコントロールの配置図。これがメイン・フォームとなる



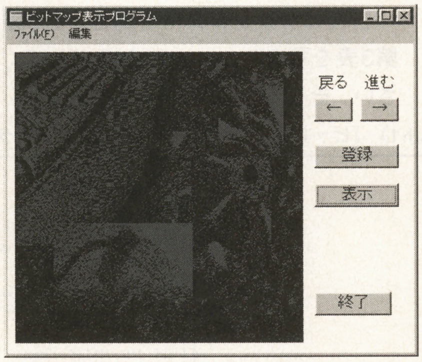
《第3-2図》ビットマップ選択画面のフォーム



《第3-3図》このようにメニューの編集を行なう



《第4-1図》『ビットマップ表示プログラム』実行画面。表示させたいファイルをここで選択する

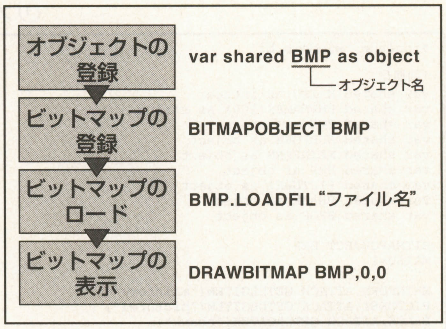


《第4-2図》このように，さまざまなビットマップが表示できる。静止画像は，300×300ドットの大きさに調整されて表示されている

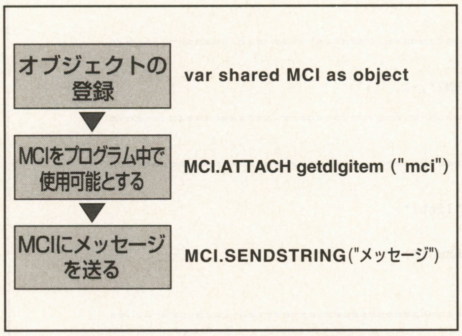
《第1表》ビットマップ表示プログラムのコントロールのプロパティ

①	コントロールID	BBACK
	テキスト	←
②	コントロールID	BFOR
	テキスト	→
③	コントロールID	BTFORM
	テキスト	登録
	イベント	BTFORM_ON
④	コントロールID	BVIEW
	テキスト	表示
	イベント	BVIEW_ON
⑤	コントロールID	BEND
	テキスト	終了
	イベント	BEND_ON
⑥	コントロールID	PICTURE
⑦	コントロールID	BTOUROKU
	テキスト	登録
	イベント	BTOUROKU_ON
⑧	コントロールID	BMAIN
	テキスト	OK
	イベント	BMAIN_ON
⑨	コントロールID	list1

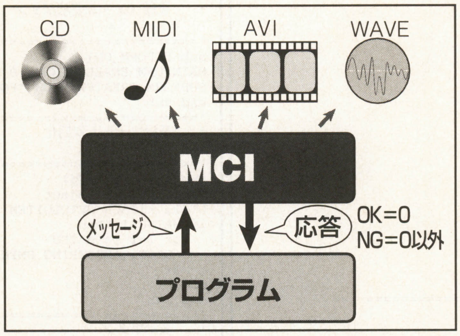
※これ以外はデフォルト（初期設定値）のままでOKです



《第5図》ビットマップの表示を行なうための流れ



《第6図》MCIコントロールの準備の流れ



《第7図》このように，MCIはプログラムとデバイスとの仲介を行なっている

[登録]ボタンを押してください。登録フォームが表示されますので，[登録]ボタンを押します。すると，ファイル選択の画面が表示されます。ここで表示したいBMPファイルを選択して，[OK]ボタンを押します。この登録は，全部で100ファイルまで選べます。

登録が終わったら，[OK]ボタンを押してください。画面はメイン・フォームにもどり，ここで[表示]ボタンを押すと最初のビットマップが表示されます。

つぎの静止画を見るときは[→]ボタンを押すことで，先ほど登録した順番にBMPファイルが表示されます。[←]ボタンを押すと，逆順に表示することができます。

プログラムを終了させるときは，[終了]ボタンを押してください。

基本的な動作の流れと，重要な記述に関しては，第5図を参照してください。

いよいよMCIコントロールが登場！

MCIコントロールは，以下のファイルやデバイスを制御することができます。

- ●WAVEファイル…サンプリング音声データ
- ●MIDIファイル …MIDI音源データ
- ●AVIファイル …音声付き動画データ
- ●CD …オーディオCD

このMCIの使いかたは，基本的にはBMPファイル表示のときと一緒です。異なっている部分について，説明していきましょう。

MCIの基本的な動作を，第6図と第7図にあげておきます。第6図はMCIを使う準備を，第7図はMCIの動作を表しています。

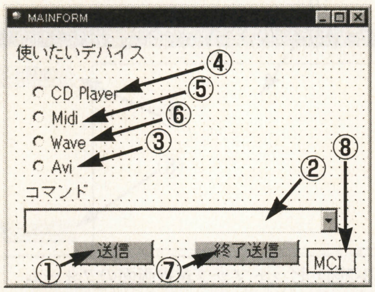
MCIの動作準備は，つぎの手順になります。

①コントロールを配置する
②プログラムでオブジェクトの登録
③コントロールをプログラム上で使えるように登録する

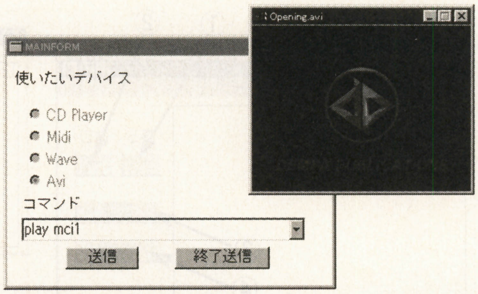
実際にMCIを使うには，先ほど登録し

《第2表》主なMCIコマンド

記述	機能
open	デバイスをオープンする
play	再生する
stop	再生を終了する
close	終了する
set	デバイス制御の設定
resume	一時停止を解除する
pause	一時停止する



《第8図》『MCIコントロール・プログラム』のフォームの構成図



《第9図》『MCIコントロール・プログラム』の実行画面。AVIファイルを再生させているところ

たMCIコントロールに対してメッセージを渡します。メッセージは，第2表のようなものがあります。

基本的には，

①open… 新たに開く（初期化）
②play… 再生する
③stop… 停止する

という流れになります。

F-BASIC95でプログラミング！

それでは，F-BASIC95で実際にプログラミングしてみましょう。

新たにプロジェクトを開き，**第8図**と**第3表**を参考にフォームを設定してください。そして，**リスト2**を入力します。実行画面は，**第9図**のようになります。

この『MCIコントロール・プログラム』の使いかたを紹介しましょう。最初に，画面上部で使いたいメディアを選びます。「CD Player」以外はファイルを選択する画面が表示されますので，使いたいファイルを選んでください。

すると，初期化をはじめます（1～2秒

《リスト1》『ビットマップ表示プログラム』のプログラム・リスト

```
#include "windows.bi"

'初期化
var shared MAISU as integer
var shared BMPNAME$(100) as string
var shared IMA as integer
var shared SUBFORM as object
var shared MAINFORM as object
var shared BMP as object
var shared PICTURE1 as object
var shared BBACK as object
var shared BFOR as object

BITMAPOBJECT BMP
MAISU=1

MAINFORM.ATTACH GETDLGITEM("mainform")
PICTURE1.ATTACH GETDLGITEM("picture1")
BBACK.ATTACH GETDLGITEM("bback")
BFOR.ATTACH GETDLGITEM("bfor")

'プロシージャ
declare sub BTOUROKU_ON edecl ()
declare sub BMAIN_ON edecl ()
declare sub BEND_ON edecl ()
declare sub BTFORM_ON edecl ()
declare sub BVIEW_ON edecl ()
declare sub FORM2_START edecl ()
declare sub DRAW1 edecl (LO)
declare sub ENDPRG_ON edecl ()
declare sub TOUROKU_On edecl ()

'イベント待ち処理
while 1
    waitevent
wend
stop
end
'=================================================================
'    ファイル登録ボタン
    =
'=================================================================
sub BTOUROKU_ON()
var LIST1 as object
LIST1.ATTACH GETDLGITEM("list1")
FL$ = "bitmapﾌｧｲﾙ(*.bmp)"
BMPNAME$(MAISU) = WINOPENDLG("ファイルのオープン","*.bmp",FL$,0)
if BMPNAME$(MAISU) <> chr$(&H1B) then
    LIST1.ADDSTRING BMPNAME$(MAISU)
    MAISU=MAISU+1
endif
end sub

'=================================================================
'    メインフォーム表示（ｏｋボタン）
            =
'=================================================================
sub BMAIN_ON()
SUBFORM.DESTROYWINDOW
MAINFORM.ENABLEWINDOW -1
end sub
'=================================================================
'    終了ボタン
    =
'=================================================================
sub BEND_ON()
end
end sub
'=================================================================
'    戻るボタン
    =
'=================================================================
declare sub BBACK_ON edecl ()
sub BBACK_ON()
IMA=IMA-1
if IMA=0 then
   IMA=IMA+1
else
   DRAW1(IMA)
end if
end sub
'=================================================================
'    進むボタン
    =
'=================================================================
declare sub BFOR_ON edecl ()
sub BFOR_ON()
IMA=IMA+1
if IMA<MAISU then
   DRAW1(IMA)
else
   IMA=IMA-1
end if
end sub
'=================================================================
'    登録フォーム表示ボタン
          =
'=================================================================
sub BTFORM_ON()
MAINFORM.ENABLEWINDOW 0
SUBFORM.CREATEWINDOW "FORM2",-1
end sub
'=================================================================
'    登録フォーム初期化
    =
'=================================================================
sub FORM2_START()
var LIST1 as object
LIST1.ATTACH GETDLGITEM("list1")
if MAISU>1 then
  for I=1 to MAISU
    LIST1.ADDSTRING BMPNAME$(I)
  next
end if
end sub
'=================================================================
'    表示ボタン
    =
'=================================================================
sub BVIEW_ON()
if MAISU>1 then
    IMA=1
    BBACK.ENABLEWINDOW -1
    BFOR.ENABLEWINDOW -1
    DRAW1(IMA)
end if
end sub

'=================================================================
'    ビットマップの表示
    =
'=================================================================
sub DRAW1(LO)
    BMP.LOADFILE BMPNAME$(LO)
    PICTURE1.STRETCHBITMAP BMP,0,0,300,300
    BMP.DELETEBITMAP
end sub
'=================================================================
'    終了メニュー
    =
'=================================================================
sub ENDPRG_ON()
end
end sub
'=================================================================
'
=
'=================================================================
sub TOUROKU_On()
BTFORM_ON
end sub
```

くらい)。

初期化が終わると，初期化終了のメッセージが表示されます。失敗した場合は，初期化からやり直してください（メディアを選択し直す)。

画面下部のプルダウン・メニューに，基本的なコマンドはすでに用意されています。これらを選んで，[送信]ボタンを押してください。押すと同時に，MCIにデータが送信されます。

うまく通知されると，AVIが表示されたりMIDIが鳴ったりと，その動作が行なわれます。失敗した場合には，そのメッセージが表示されますので，もう一度送信し直してください。

また，このメッセージは選ぶだけではなく，直接入力して送信することもできます。いろいろなコマンドを試してくださいね。

まとめ

今月は，マルチメディア機能をF-BASIC95で実現させてみましたが，いかがでしたか？

MCIは，音を鳴らしたりAVIを再生するときには，必ず必要になるモノです。基本知識として知っておきましょう。

また，今回の特集で作成しているオリジナルCD-ROM作りなどでも活用できるでしょう。F-BASIC95でCD-ROMブラウザ作成に挑戦してもおもしろそうですね。

それでは，また来月！

《第3表》MCIプログラムのコントロールのプロパティ

①	コントロールID	SEND
	テキスト	送信
	イベント	send_on
②	コントロールID	CSEND
③	コントロールID	RAVI
	テキスト	Avi
	イベント	ravi_on
④	コントロールID	RCD
	テキスト	CD Player
	イベント	rcd_on
⑤	コントロールID	RMIDI
	テキスト	Midi
	イベント	rmidi_on
⑥	コントロールID	RWAVE
	テキスト	Wave
	イベント	rwave_on
⑦	コントロールID	BCLOSE
	テキスト	送信終了
	イベント	bclose_on
⑧	コントロールID	MCI

※これ以外はデフォルト（初期設定値）のままでOK！

《リスト2》『MCIコントロール・プログラム』のプログラム・リスト

```
#include "windows.bi"

'初期化
var shared SEND as object
var shared CSEND as object
var shared RAVI as object
var shared RCD as object
var shared RMIDI as object
var shared RWAVE as object
var shared BCLOSE as object
var shared MCI as object

var shared FLGAVI% as integer
var shared FLGCD% as integer
var shared FLGMIDI% as integer
var shared FLGWAVE% as integer

SEND.ATTACH GETDLGITEM("send")
CSEND.ATTACH GETDLGITEM("csend")
RAVI.ATTACH GETDLGITEM("ravi")
RCD.ATTACH GETDLGITEM("rcd")
RMIDI.ATTACH GETDLGITEM("rmidi")
RWAVE.ATTACH GETDLGITEM("rwave")
BCLOSE.ATTACH GETDLGITEM("bclose")
MCI.ATTACH GETDLGITEM("Mci")

FLGAVI%=0
FLGCD%=0
FLGWAVE%=0
FLGMIDI%=0

declare sub INITIALIZE(FILENAME$ ,DEVICENAME$)
declare sub send_ON edecl ()
declare sub RCD_ON edecl ()
declare sub RAVI_ON edecl ()
declare sub RMIDI_ON edecl ()
declare sub RWAVE_ON edecl ()
declare sub BCLOSE_ON edecl ()

'
while 1
      waitevent
wend
stop
end

'===================================================================
'     送信ボタン
=
'===================================================================
sub send_ON()
SENDSTG$=CSEND.GETWINDOWTEXT
MCI.SENDSTRING SENDSTG$
ERRORNUMBER&=MCI.GETERRORNUMBER&
if ERRORNUMBER&<>0 then
 DUMMY%=MESSAGEBOX("MciError","送信失敗",0,0)
end if
end sub

'===================================================================
'     MCI初期化
=
'===================================================================
sub INITIALIZE(FILENAME$,DEVICENAME$)
 SETMOUSEPOINTER 2
if FLGAVI%=0 or FLGCD%=0 then
 MCI.SENDSTRING("open "+FILENAME$+" "+DEVICENAME$+" alias mci1 wait")
 ERRORNUMBER&=MCI.GETERRORNUMBER&
 if ErrorNumber&<>0 then
  DUMMY%=MESSAGEBOX("MciError","初期化失敗",0,0)
 else
  DUMMY%=MESSAGEBOX("MciSuccess","初期化成功",0,3)
  SEND.ENABLEWINDOW -1
  RAVI.ENABLEWINDOW 0
  RCD.ENABLEWINDOW 0
  RMIDI.ENABLEWINDOW 0
  RWAVE.ENABLEWINDOW 0
 end if
end if
 SETMOUSEPOINTER 0
 BCLOSE.ENABLEWINDOW -1
end sub
'===================================================================
'     CD初期化
=
'===================================================================
sub RCD_ON()
CSEND.RESETCONTENT
FILENAME$=""
DEVICENAME$="CDaudio"
INITIALIZE FILENAME$,DEVICENAME$
FLGCD%=1
CSEND.ADDSTRING "play mci1 from 1 notify"
CSEND.ADDSTRING "stop mci1"
CSEND.ADDSTRING "pause mci1"
CSEND.ADDSTRING "resume mci1"
CSEND.ADDSTRING "set mci1 time format tmsf"
end sub
'===================================================================
'     AVI初期化
=
'===================================================================
sub RAVI_ON()
CSEND.RESETCONTENT
FILENAME$=WINOPENDLG$("","*.avi","AviFile(*.avi)",0)
DEVICENAME$="type avivideo"
INITIALIZE FILENAME$,DEVICENAME$
FLGAVI%=1
CSEND.ADDSTRING "play mci1"
CSEND.ADDSTRING "stop mci1"
CSEND.ADDSTRING "pause mci1"
end sub
'===================================================================
'     midi初期化
=
'===================================================================
sub RMIDI_ON()
CSEND.RESETCONTENT
FILENAME$=WINOPENDLG$("","*.mid","MidiFile(*.mid)",0)
DEVICENAME$="type sequencer"
INITIALIZE FILENAME$,DEVICENAME$
FLGMIDI%=1
CSEND.ADDSTRING "play mci1"
CSEND.ADDSTRING "stop mci1"
CSEND.ADDSTRING "pause mci1"
end sub
'===================================================================
'     WAVE初期化
=
'===================================================================
sub RWAVE_ON()
CSEND.RESETCONTENT
FILENAME$=WINOPENDLG$("","*.wav","WaveFile(*.wav)",0)
DEVICENAME$="type waveaudio"
INITIALIZE FILENAME$,DEVICENAME$
FLGWAVE%=1
CSEND.ADDSTRING "play mci1"
CSEND.ADDSTRING "stop mci1"
CSEND.ADDSTRING "pause mci1"
end sub

'===================================================================
'     送信終了ボタン
=
'===================================================================
sub BCLOSE_ON()
FLGAVI%=0:FLGCD%=0:FLGMIDI%=0:FLGWAVE%=0
MCI.SENDSTRING("close mci1")
   RAVI.ENABLEWINDOW -1
   RCD.ENABLEWINDOW -1
   RMIDI.ENABLEWINDOW -1
   RWAVE.ENABLEWINDOW -1
end sub
```

応用自由自在！
Windowsプログラミング環境をモノにする！

Visual Basic（ビジュアル ベーシック）研究所

愛称：VB研

（右）VB研・所長であらせまする竹宮恵亀（新潟県生まれ）。1か月の充電後，第5部をはじめようとするが，うまく体の動かない31歳独身であった。「第5部は計画的に行こう！」などと思っているが，実現できるかは疑問。

（左）何かドコカで見たことある助手。なぜいるの？　どうしてまたムダ話をするの？　と思っている人も多いでしょう。それは本人も感じているので大丈夫。特技：やっぱりムダ話。

所長●竹宮 恵亀 Keiki Takemiya　Illustration●Jun Ishiguro

第5部　第1回
初心者歓迎！　Visual Basic5.0ではじめるWindowsプログラミング

今一番メジャーなWindowsプログラミング・システムといえる，『Visual Basic』。その魅力をお伝えする『Visual Basic研究所』も，いよいよ第5部がはじまりました！　新バージョンであるVB5.0を使って，超入門者向けにプログラミング方法をレクチャーしていきます。ぜひ，この機会にプログラム作成に挑戦してみてください！

Microsoft
Visual Basic
Programming System for Windows
Ver.5.0（日本語版）

価格
プロフェッショナル版77,800円
（アカデミック・パッケージ35,100円）
対応機種
Windows95／NTが動作するマシン
問い合わせ先
マイクロソフト株式会社
〒151東京都渋谷区笹塚1-50-1笹塚NAビル
☎03-5454-2300
http://www.microsoft.com/jp/

栄えある新助手は…誰だ！

所長　はぁ～い，はじまりましたよ第5部が。ツラかった，そしてイタかった第4部から一転して，とぉ～ってもフレンドリィかつエントリィ～・ユーザー向けに展開する第5部をよろしくね！　さぁて，それじゃあみんなに，新しい助手君を紹介しよう（ドロロロ←くち効果音）。はぁ～い，スポット・ライト，オ～ン。

やまかん　ん？　ここはどこ？

所長　よ・う・こ・そVB研へ！　（ふところより紙を取りだし読みあげる）任命状～。あなたはVB研の栄えある第5部助手5号に選ばれました～。所長と仲よく楽しいプログラムを作ってください～。以上。はい，任命状あげる。

やまかん　いや，いいです。

所長　何で～。いいじゃん，ほれ，受け取れ～。

やまかん　Visual Basicは，知ってるからいいです。それじゃ，そういうことで…（フェード・アウトしていくやまかんであった）。

所長　ま，待って～。ボクを置いていかないでぇ～。メケメケ～。

助手　（そこにフェード・インしてくる影があった）おぅ，所長よぉ。

所長　ヒィ～，おばけ～。

助手　おばけってアンタ，昭和ヒトケタ生まれか，しわしわ～。

所長　き，きさまは死んだはずの助手4号。なぜここに！

助手　アップルコンピュータから切り離されたNewton*1のウラミとともに，地獄の縁からよみがえったのだぁ。ちなみに新会社の名前は『Newton Inc』っていうんだよ。新しいロゴも決定～。でも，あいかわらず『MP2000*2』の日本での発売は未定のままなのだ。もう夏も終わっちゃったよう。いつでるんだぁ。近ごろ忙しくて，6月中旬ぐらいからホームページの更新ができないのだった。今月はさすがに更新したいなぁ。だから，こんなヨタ話しているヒマはないのだ。

所長　うぅ，そのムダ話の長さは，まちがえなく助手96アラタメ助手4号。あぁ，イジメに明け暮れた第4部が走馬燈のように思いだされる…。

助手　また1年，よろしくね♥

キャッチ・フレーズは初心にもどろう！

所長　それじゃ，イヤイヤながらVB研第5部をはじめさせていただきま～す。第5部のテーマは，“初心にもどろう”。これからWindowsプログラミングをはじめようという助手君にもピッタリよ！

助手　ワシ，素人じゃないも～ん。

所長　い～や，第4部のことはすべて忘れて，初心にもどろう～。キミもフレッ

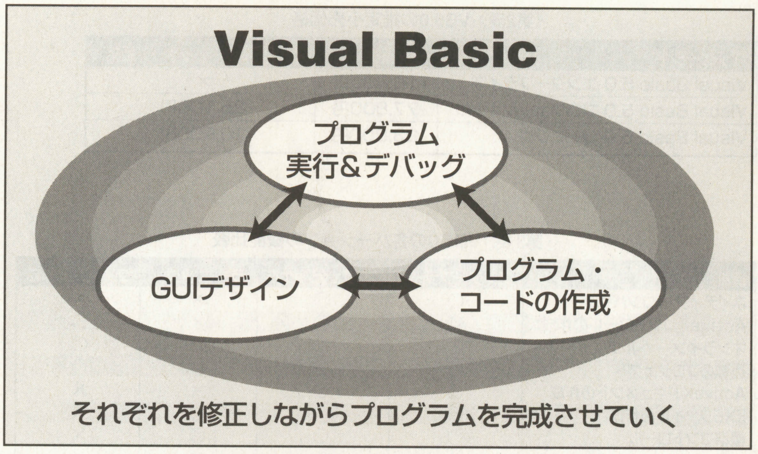
助手4.1号のワンポイント・ムダ話

***1　Newton（にゅーとん）**
先ごろアップルコンピュータから独立したNewton社製の手書き認識機能搭載のPDA（つまりモバイル・マシンやね）。オリジナルと呼ばれる初代のMessagePadからはじまったその歴史は，MP110，MP120，MP130，MP2000，eMate300と続き，PDAとしては息の長い製品になっています（マニアは全機種持っているみたい…）。何か，私設秘書みたいでカワイイのだ。

***2　MP2000（えむぴーにせん）**
新型CPUの搭載でMP130から格段に速くなり，階調表現できるディスプレイを採用，しかも拡張機能が増強されたNewtonのニューマシンがMP2000。しかし，日本語対応版の発売は未定なのだ。年内には発売になってほしいなぁ。期待度高し！

《第1表》Visual Basic研究所第5部の流れ（ちがったらゴメン）

第１回	VB5.0の紹介
第２回	変数と制御文
第３回	BASIC関数
第４回	VBのプログラミングの流れ
第５回	プロパティとメソッド
第６回	イベント
第７回	フォーム
第８回	コントロールその1
第９回	コントロールその2
第10回	グラフィックスその1
第11回	グラフィックスその2
第12回	マルチメディア



《第1図》アプリケーションはどういうものでできている？

シュな気持ちを忘れないように。そして，私のことをウヤマうように。

助手　かっかっか（嘲笑）。

所長　今回は，連載スケジュールをきちんと第1表のように予定していま～す。

助手　ほっほっほ（大笑）。ムダムダムダ！

所長　笑うな！　さて，そんなわけで，今回はゆ～っくりとつぎの3要素を紹介していこう。

①Windowsプログラミングとは？
②Visual Basic5.0のパッケージの種類
③プログラムの作成手順

GUIって何だっけ？

所長　まずは，簡単に『Visual Basic Version5.0（以降VB5.0と略）』を紹介していこう。VB5.0は，マイクロソフトから発売されている，Windows95／NT上で動作するプログラム作成ツールのことだ。

助手　ほほぉ。

所長　VBは，これまでのDOSプログラミングとちがい，手軽にユーザー・インターフェースを作れるという特徴がある。

助手　せんせい，もうすこしわかりやすくいってください～。

所長　キサマは小学生か！　よろしい，ちょっとくわしく説明しよう。Windowsのほとんどのプログラムは，ユーザー･インターフェースに“ボタンを押す”“リストから選ぶ”“イメージを表示”というものを採用しているよね。ユーザーの入力は，ほとんどがマウスで行なえるはずだ。

助手　はい，そうですね。

所長　たとえば，アプリケーションを起動するには，[スタート]ボタンを押してから，あとは選択していく形になる。アプリケーションを使うときも，基本はメニューから機能を選択していくだけだよね。このように，イメージとマウスを使ったコンピュータの操作を“グラフィカル･ユーザー･インターフェース”，略してGUIと呼ぶのだ。

助手　ジーユーアイですな。「グイ」って読む人もいるよね。

所長　このGUIをプログラムで実現するには“Windows API”と呼ばれるWindowsのシステム・ライブラリを利用する必要があるのだ。

助手　ちょっとむずかしくなったぞ。

所長　うむ。Windows APIについては，読者からもよく質問があるのだ。これは，簡単にいうと，Windowsシステムの持つ“機能の集まり”と思ってほしい。Windowsの基本的な機能，たとえばウィンドウを表示する，キーボード入力機能などを，プログラムから呼びだすことができるわけだ。DOS-BASICでいうところの，サブ・ルーチンのようなもの。

助手　「GOSUB～RETURN」ですな。

所長　これまでのC言語などを使ったプログラミングでは，GUIを使ったWindowsプログラムを作成するのが大変だったのだ。わざわざウィンドウ作成用のプログラム･コードを自作したりとかね。ウィンドウやボタンの位置や大きさをプログラム･コード中に埋め込まなければならず，本当の画面のようすは，プログラム実行までわかならいなど不便だったのだ。

助手　方眼紙に，チマチマと手書きの画面を作ったりするわけ？

所長　そうそう。そこから座標を起こしたりしてね。つまり，画面のデザインとプログラミングとがまったく切り離されている状態なのだ。

助手　そこで登場するのが，VBですな。

所長　うむ。VBでのGUIの作成は，と～っても簡単なのだ。ボタンや画像などのプログラム部品を，マウスを使ってちょこちょこっと配置することによって，ユーザー･インターフェースが完成してしまうぞ。さらに，実際にプログラムを動かしてみて，ボタンの大きさや色などが気に入らなかったら，その場でササッと簡単に変更することもできるのだ。

助手　ここで第1図をご覧ください～。と，助手らしい働きをするワタクシ。

所長　まさに，GUIのデザインとプログラミング環境が一体化しているという～，実は初心者にも最適のぉ！　プログラム作成ツールなのですぅ～！

助手　おぉ，所長が，所長が燃えている！

VBのパッケージはたくさんあるぞ

所長　さて，つぎはVBのパッケージを紹介しよう～。見よ，この流れるような原稿構成。

助手　意外にトウトツだよね～。と，助手らしいツッコミを入れてみるワタクシ。

所長　VBパッケージには，つぎの3種類が用意されているぞ。

●エンタープライズ版…企業向けアプリケーション開発者用
●プロフェッショナル版…一般プログラ

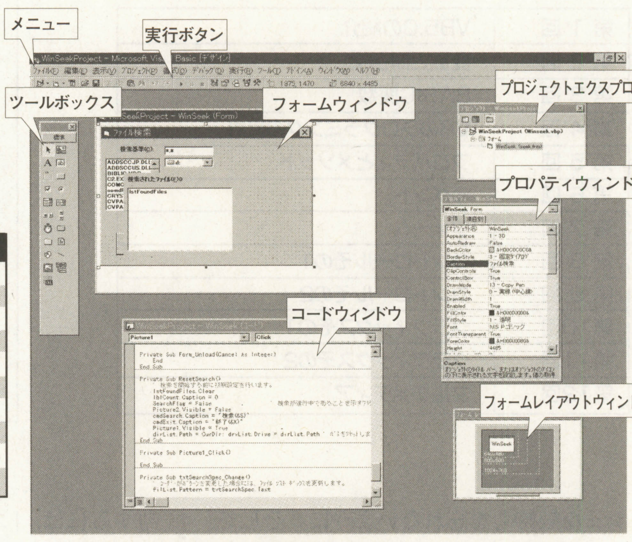
《第2表》VB5.0の推定小売価格

パッケージ名	一般価格	アカデミック・パッケージ価格
Visual Basic 5.0 エンタープライズ	116,800円	×
Visual Basic 5.0 プロフェッショナル	77,800円	35,100円
Visual Basic 5.0 ラーニング	23,800円	10,900円

《第3表》VB5.0の各バージョンの機能比較

機能	エンタープライズ	プロフェッショナル	ラーニング	コントロール作成
ネイティブ・コンパイラ	○	○	×	×
ActiveXコントロールの作成	○	○	×	○
オンライン・ヘルプ	○	○	○	○
複数のプロジェクト	○	○	○	○
ActiveXドキュメントの作成	○	○	×	×
EXEファイルの作成	○	○	○	×
標準コントロール	○	○	○	×
インターネット・コントロール	○	○	×	×
RDO／RDC	○	×	×	×
COMを使った分散環境の開発	○	×	×	×

※ここであげた機能については，連載でじょじょに紹介していきます



《第2図》Visual Basic5.0起動画面（プロフェッショナル版のものだが，他のパッケージでもほぼ同じ）

マー用

●ラーニング版…初心者用

所長　その他に，学生向けに安価なアカデミック・パッケージもあるぞ。中身が同じで値段が半額以下なので，学生ならばぜひ利用してほしい（第2表）。

助手　どれがおすすめなのかにゃ？

所長　予算が許す限り，プロフェッショナル版がおすすめ。来月以降でくわしく解説するけど，“ネイティブ・コンパイラ”をサポートしているから，高速なアプリケーションが開発可能なのだ。

助手　でもワシ，今お金ないの。

所長　そんなプァ～なあなたにおすすめするのが，コントロール作成版だ。

助手　ぷぁ～はキサマだ！

所長　コントロール作成版は，マイクロソフトのホームページ（http://www.microsoft.com/jp/）から無料で入手することができるぞ。このバージョンは，EXEファイルが作れないという機能制限があるが，マニュアル代わりになる“ヘルプ・ファイル”もちゃんとそろっている。「ちょっと勉強してみたい」という人にもおすすめよ（第3表）。

助手　じゃあ，ワシもちょっとだけね。

所長　キミは，今年度こそちゃんと卒業するの！　というわけで第5部では，基本的にプロフェッショナル版をもとに記事を書きますが，ほとんどの内容はすべてのバージョンにあてはまるよう心がけていきま～す。もちろん，コントロール作成版でもOK。みなさん，一緒にVBを勉強しましょう～。

助手　おぉ，所長が，所長が愛想ふりまいている！

所長　うるさい～。

プログラミングの流れを把握せよ！

所長　それでは，いよいよVBを起動してみよぉ。第2図が起動画面でござ～い。

助手　うーん，覚えていない単語がたくさんあるなぁ。

所長　うむ。初心にもどってよろしい…，くはないかなぁ。まぁ，これらの単語については，じょじょに解説していくから安心なされぃ。さて，ここからVBでプログラムを作っていく前に，まずはそのプログラミングの流れを把握しておこう。よいな，助手4号。

助手　へい。

所長　それでは，第3図をご覧ください～。うーん，なんてわかりやすい図とたとえ。いかがでしょう，留年君。

助手　留年っていうな！　慰留といってほしい～。

所長　なだめてとどまってもらったの？　誰が？　何のために？

助手　そんなこともわかんないから，アンタは31歳独身なんだ！

所長　が，がーん。

助手　そのとき所長は，この夏海で知り合った，麗（うるわ）しのオネエタマとの別れを思いだしたのであった…。あぁ，これで独身生活も32年目に突入してしまう。最近なんだかお化粧のノリも悪いし…。アタシって，魅力ないのかしら。

所長　勝手なモノローグ入れるな！

助手　それでは，また来月のNewton研をよろしくね！

所長　勝手に終わるなぁ！　構成がくずれる～。来月は「変数と制御文」までたどり着くぞぉ。お楽しみに！

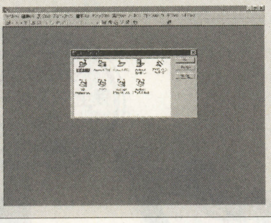
①プロジェクトの作成

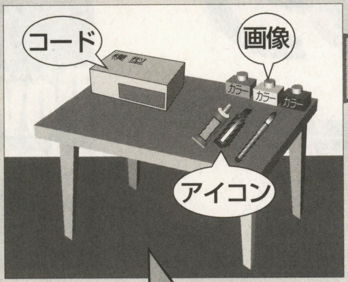
VBのプログラミングは，“プロジェクトを作成する”ところからはじまります。VBを起動すると，最初に作成プロジェクトの選択画面が表示されます。

プロジェクトとは，作成するプログラムで必要になる，ファイルの集まりのこと。通常VBのプログラムは，プログラム・コードやグラフィック・データなどが必要で，これらの情報は複数のファイルにわかれています。

たとえるなら，プラモデル作成するときに利用する，机のようなものです。さまざまな部品や道具を置くための場所と考えてください。

いくつかのプラモデルを作るときには，たくさんの机が必要になりますね。同じように，別のプログラムを作るときは，新たなプロジェクトを作成することになります。



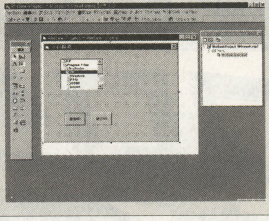


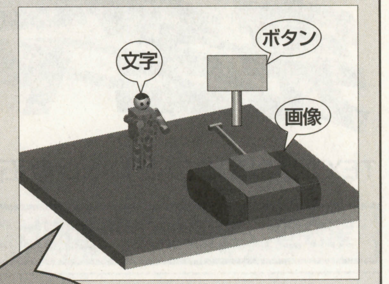
②コントロールの配置

新規にプロジェクトを作成すると，“フォーム”と呼ばれるウィンドウが表示されます。このフォームは，作成するプログラムが動作するウィンドウそのもののこと。

先ほどはプラモデルを例にだしましたが，これは“ジオラマ作り”（ある戦場の風景をプラモデルなどを配置して自作するもの）を思い浮かべるとわかりやすいでしょう。

土台となる戦場に，木や建物，そして戦車や人間などを乗せていきますね。VBのプログラミングもこれと同じように，土台となるフォーム上にボタンやイメージなどを配置して，ユーザー･インタフェースを作成していきます。ここで配置するボタンや文字，グラフィックのことを，VBでは“コントロール”と呼びます。



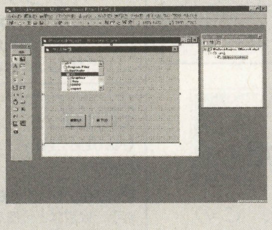


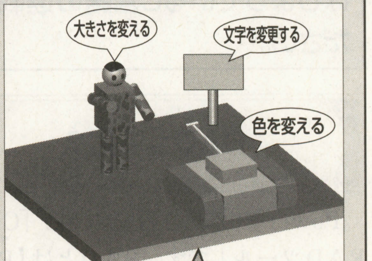
③プロパティの設定

フォームやコントロールには，“プロパティ”と呼ばれる設定項目があります。プロパティとは直訳すると【属性】というように，大きさや色，形などの設定を意味します。

先ほどのジオラマを例にすると，フォームのプロパティを変えることで，土台の大きさを変えたり，その材質を草原にしたり土にしたりすることができるわけです。

コントロールのプロパティ変更は，フォーム（土台）に置かれているもの，たとえば戦車に対しての属性を変えることを意味します。色や大きさなどを，自由に設定できるわけです。



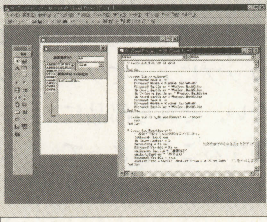


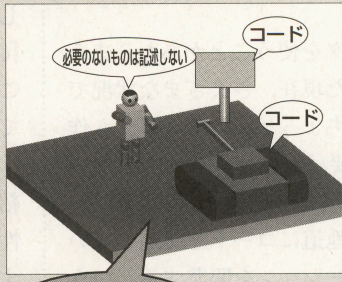
④コードの記述

グラフィカルにプログラミングできるVBでも，処理部分は実際にBASIC言語でコードを記述する必要があります。

BASICプログラムの記述は，コードウィンドウ上で行ないます。DOS-BASICなどとはちがい，それぞれのコントロールに対してコードを入力していきます。ボタンのコードウィンドウには，そのボタンが押されたときの処理を入力していくわけです。

このコードを入力することは，土台に乗せるプラモデルを自作することに似ています。これに対して，できあいの人形を乗せるのに相当するのが，“ActiveXコントロール”と呼ばれるものです（OCXファイルとも呼ばれる）。このたとえは正確ではないのですが，「他人が作った機能を取り込むことで，自分のプログラムをパワーアップさせることができる」というニュアンスで理解してください。

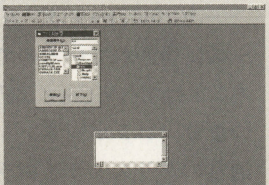


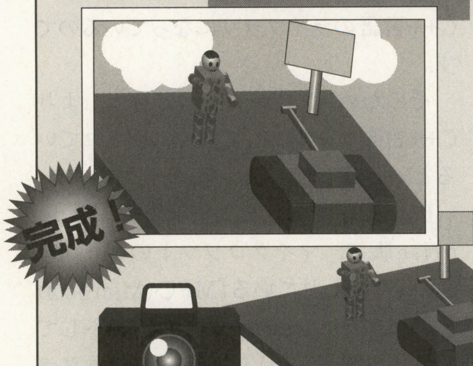


⑤プログラムの実行

作成したプログラムの実行には，[▶]ボタンを押します。

プログラムにミスや文法エラーがなければ，ここで無事に実行されます。文法エラーがあった場合には，エラー部分がコードウィンドウ上で反転表示されます。すぐにその場で直すことが可能です。





《第3図》VBプログラミングの流れはこうなっている！

Windowsプログラミング完全マスター

今月の完全マスターソフト →

TEXT & PROGRAMMING ● 石川直人

第8回　安価な入門者向けC++ツール『Power++』を使ってみる！

今月紹介する『Powersoft Power++ 2.0J(以降Power++と略)』は，C++プログラミング・ツールです。その特徴は，まず“安価”なこと，そして初心者に優しい“ウィザード機能”が充実していることです。本誌ではじまっているC言語の連載を読んで興味を持った人は，ぜひ注目してください。

Powersoft Power++ 2.0J

価格

Power++ startrtkit	5,000円
Developer版	30,000円
Professional版	128,000円
Enterprise版	300,000円

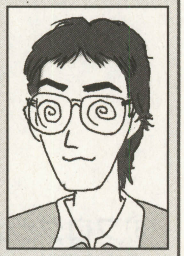
動作環境

Windows95／NT3.51／NT4.0

問い合わせ先

パワーソフト株式会社　パワーダイヤル
0120-521405
e-mail:infojp@powersoft.com
http://www.powersoft.com/japan/

石川直人
(Naoto Ishikawa)
Profile



秋田県生まれ。その後，熊本，帯広，岩手，東京など全国をさまよう，さすらいのプログラマーとなる。物欲を満たすべく，DVカメラ「DCR-PC7」やモバイルPC「Libretto」などの価格を探るが，どれも不満。どうやらバイクを買って全国武者修行にでかけるらしい（ちょっとウソ）。

RADって何？

Power++は，一言でいうと「C++のRADツール」です。RADとは【Rapid Application Development】の略で，迅速なアプリケーション開発が可能なプログラミング・ツールのことです。

プログラマーのみなさんにはおなじみの，Visual BasicやDelphiなどもRADツールと呼ぶことができます。つまり，部品のドラッグ＆ドロップによってフォームのデザインを行ない，それら部品に対するイベントを記述することによってプログラミングするようなツールのことです。

コンピュータを使うことがあたりまえのようになった現在，さまざまな状況で使用される“ちょっとしたプログラム作成”などの需要は非常に大きくなっています。その需要にすべて応えるためには，従来のような地道にコードを記述していってアプリケーションを開発するという手法では間に合いません。

そこで，プログラマーの負担を軽くして，アプリケーション開発の効率を高めるRADツールが重要になってきたわけです。

Power++は純粋なC++ RADツールだ！

そんな状況で登場したのが，このPower++。これは，C++言語を使用したWindows用RADツールです(**第1図**)。動作環境は，Windows95／NT3.51／NT4.0となっています。

Power++は，もともと『Optima++』という名前で発売されていたRADツールの最新バージョンです。C++によるオブジェクト指向で設計されたコンポーネント(部品)を使い，強力なRAD開発環境を実現しています。

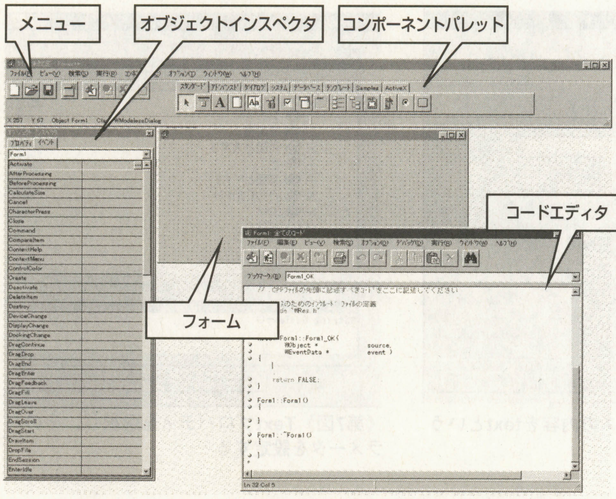
同様にC++を使用したRADツールとしては，ボーランドから発売されている『C++Builder』があります(**第2図**)。そこで，Power++とC++Builderを比較してみることにしましょう。

C++Builderは，以前このコーナーで紹介している('97年4月号と6月号)，高性能C++プログラミング・システムです。このC++Builderは，非常に高い評価を受けているPascal言語のRADツール『Delphi』をもとに作られています。その核となるコンポーネント・ライブラリは，Pascalによって書かれたDelphiのコードをそのまま使用しています。それに追加する形で，C++のクラス・ライブラリを用意しているのが特徴です。

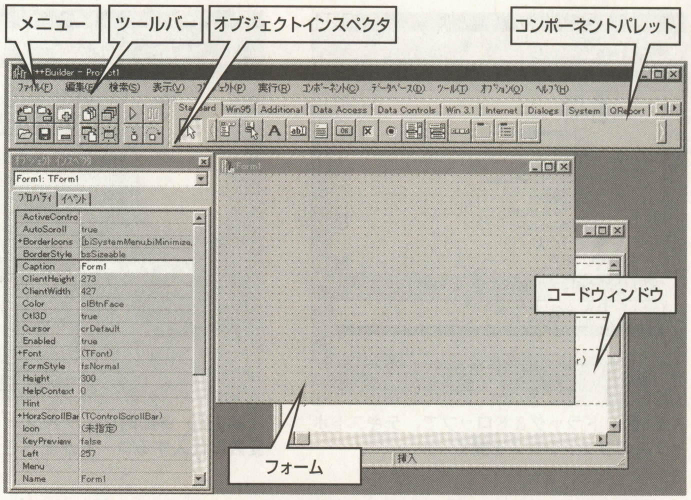
一方Power++は，もともとC++をベースに書かれているので，そのコンポーネントはすべてC++で記述されています。つまり，コンポーネント・ライブラリも通常のクラス・ライブラリも，統一したC++言語のライブラリになっているのです。

そのため，Power++のほうが，よりC++言語ツールとして純粋に作られているといえるでしょう。

Power++では，最上位版であるEnterprise版で，マイクロソフトの『Visual C++』で使われている『MFC(Microsoft Foundation Library)』をサポートしています。MFCはWindowsの標準クラス・ライブラリといえるもので，これをサポートしている点についても，C++開発ツールとして優位にあるといえるでし



《第1図》『Powersoft Power++ 2.0J』Developer版の画面

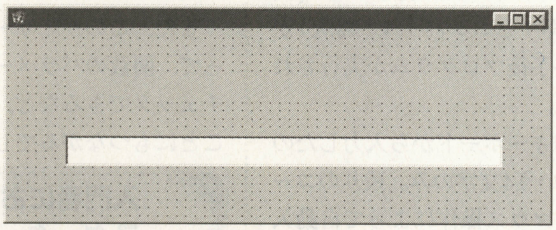


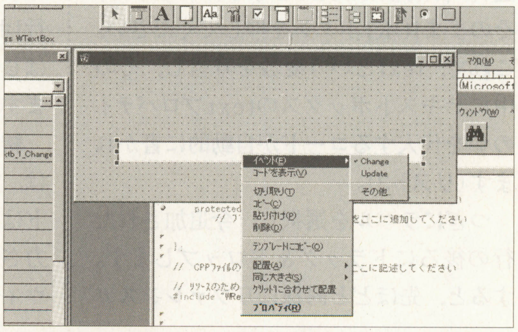
《第2図》ボーランドのC++ RADツール『C++ Builder 1.0J』の起動画面

《第1表》独断と偏見！の各製品のゲーム制作適応性の比較表

比較項目	Power++	C++ Builder	Visual C++	Visual Basic	Delphi
採用言語のメジャー度※1	○（C++）	○（C++）	○（C++）	◎（Basic）	△（Pascal）
採用ライブラリ※2	◎	○	◎	△	○
資産の活用度※3	○	◎	◎	△	○
RADツール度※4	◎	○	×	○	◎
覚えやすさ	○	○	×	◎	○
ゲームの作りやすさ※5	○	○	×	◎	○
スタンダード版の価格※6	5,000円	29,800円	77,800円	23,800円	29,800円
コストパフォーマンス※7	◎	○	△	○	○

※1　ベーマガだから，BASICが一番！　ちなみに，C++BuilderではDelphi互換のPascalも使える（別ユニットとして）
※2　ライブラリの出来の善し悪しではなく，ライブラリの汎用性の高さを評価した。やっぱり，本家マイクロソフトのMFCは（出来の善し悪しは置いておくとして）評価は高い
※3　他の言語や上位バージョンとのあいだで，プログラム資産を活かせるかどうかを判定。C++BuilderはDelphiとの互換性が高い点，VC++は圧倒的なサンプルの多さを評価した
※4　VC++は論外として，Power++は充実したウィザード機能，Delphiはバージョン3で搭載されたコードの自動補完機能を評価した
※5　「どういうゲーム？」っていう話もあるけど，ひとまずここではベーマガにゲームを投稿しようと思った場合の作りやすさを評価
※6　それぞれもっとも低価格なパッケージの場合
※7　Power++は，starterkitを評価。でも，ボーランドやマイクロソフトはアカデミックパック制度があるから，学生の場合はかなり割安で購入できる。ちなみにC++Builderは，現在キャンペーン価格19,500円で購入できる


《第3図》まずは，フォーム上にラベルとテキストボックスを配置する


《第4図》テキストボックスに文字が入力されたイベント(Change)を選択する

ょう。

C++Builderでは，他のC++クラス・ライブラリの使用についてはとくに保証されていないのです。

ちなみに，ゲーム作成に向いているかどうか比較した結果を，第1表にあげておきます。参考にしてください（独断と偏見あり）。

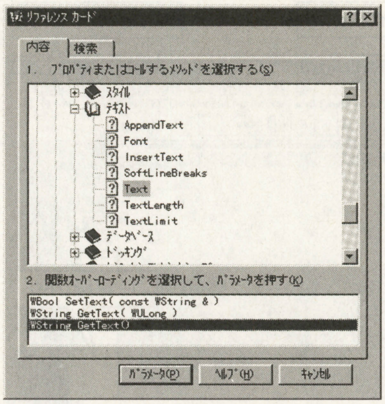
ウィザードによる半自動記述が可能！

さらにPower++では，プログラミング中にさまざまなウィザードが使用できるようになっています。ウィザードとは，めんどうな作業をある程度自動化してくれる手続きのことです。

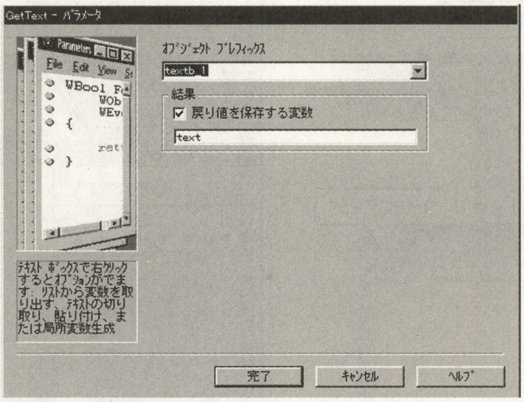
たとえば，簡単なサンプル・プログラムとして，「ラベルとテキストボックスを一つずつフォーム上に置き，テキストボックスに入力した内容がそのままラベル上にも表示される」というプログラムを作ってみることにしましょう。

Power++を起動して新規プロジェクトを作成し，ラベルとテキストボックスをフォーム上に配置します(第3図，リスト1)。

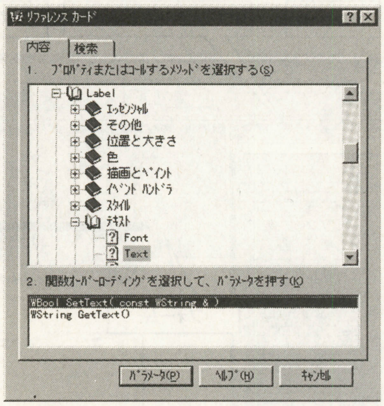
続いて，テキストボックスを右クリックしてポップアップ・メニューを表示させ，その中から[イベント]-[Change]を選択します(第4図)。すると，テキストボックスの「Changeイベント」のハンドリングに対応するコードが，リストの最



《第5図》ドラッグ＆ドロップで，テキストボックスのリファレンスを開く



《第6図》自動的に，テキストボックスの内容をtextという変数に代入するコードが記述される



《第7図》Textプロパティを選択し，そのパラメータを設定する

後に自動的に記述されます(リスト2)。

つぎに，テキストボックスを再び選択し，そのままドラッグして追加されたリストのカーソル位置①にドロップします。すると，「リファレンスカード」というコンポーネントのリファレンスが開きます(第5図)。

そこで，テキストボックスのTextプロパティを選択し，Textプロパティの値を得るGetText関数を選択して[パラメータ]ボタンを押します。すると，Textプロパティの値をどんな変数に代入するかを指定するダイアログが開きます(第6図)。初期値はtextとなっているので，そのまま[OK]ボタンを押してください。これで，textという変数を宣言し，その中にテキストボックスのtextプロパティの値を代入するコードが自動的に書かれます(リスト3)。

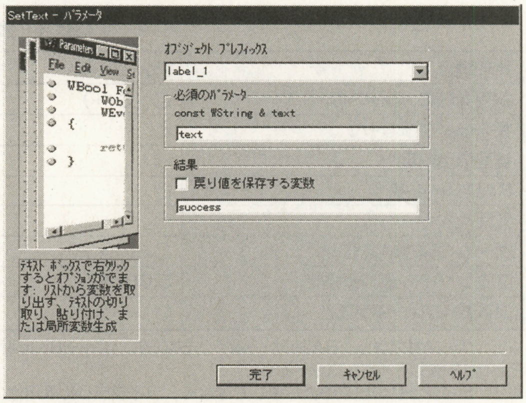
つぎにラベルを選択し，今追加された行の後ろにドラッグ＆ドロップします。すると，先ほどと同様にリファレンスカードが開くので，今度はTextプロパティに値を設定するSetTextを選択して[パラメータ]ボタンを押します(第7図)。

すると，SetTextで必要なパラメータを指定するダイアログが開きます。ここで，代入する内容を指定する必須のパラメータ(const WString & text)に，先ほど使ったtextという変数を指定して[OK]ボタンを押します。すると，その指定に対応したコードが自動的に記述されます(第8図，リスト4)。

以上で，コーディングは終了です。[実行]ボタンを押すとコンパイル(翻訳)がはじまり，終了後プログラムが実行されます(第9図)。

結局，今回キーボードから入力したのは，“text”という4文字のみ。残りのコードは，すべてマウス操作によって自動入力されています。これが，Power++のウィザードによるコーディングの簡略化の成果なのです。

また，このウィザードを使うことによって，関数のパラメータの型が自動的にチェックできるなど，入力ミスを減らすことにもつながるでしょう。



《第8図》同様に，ラベルのTextプロパティに文字をセットするコードを選択する

入門者におすすめのスターター・キット

Power++は，Developer(デベロッパー)版／Professional(プロフェッショナル)版／Enterprise(エンタープライズ)版の3種類が発売されています。後になるほど，高度なアプリケーション開発に対応できるようになっていますが，本誌読者ならばDeveloper版でかまわないでしょう。

ちなみに，Professional版は“Active(アクティブ)Xサーバ・コンポーネント”の作成に対応した，インターネット／イントラネット対応版という位置づけがなされています。またEnterprise版は，各種データベースのネイティブ・ドライバを搭載し，MFCに対応した大規模クライアント／サーバ

Power++プレゼント！

パワーソフト株式会社より，ベーマガ読者に『Power++ starterkit』を10名様にプレゼントいたします！

官製ハガキに，あなたの①住所②氏名③年齢④職業(学年)⑤電話番号⑥プログラム歴⑦Power++の印象⑧この記事の感想を書いて，下記住所まで送ってください。〆切は，'97年10月7日必着です。

■あて先

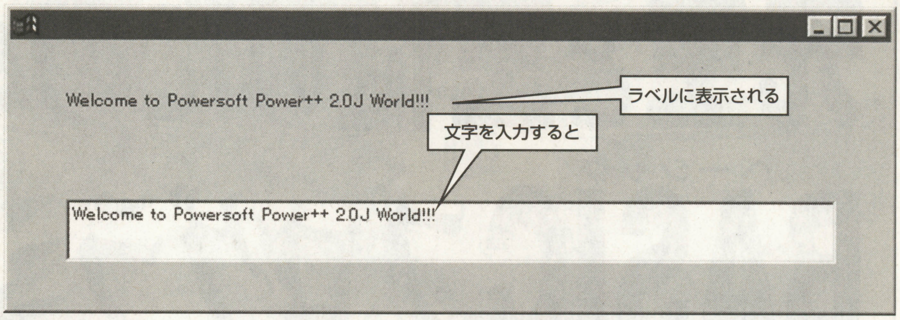
〒141東京都品川区東五反田1-11-15
電波新聞社マイコンBASICマガジン編集部「Power++プレゼント」係

開発に対応しています。

さらに学生のみなさんにおすすめなのが，限定50,000本ながら5,000円という低価格で発売されている『Power++ starterkit（スターターキット）』です。これは，Power++ Developer版のCD-ROMと，正式なDeveloper版へ10,000円でアップ・グレードできるチケット，Power++の基本的な使いかたを説明する『Power++テクニカルブック』が入った製品です。

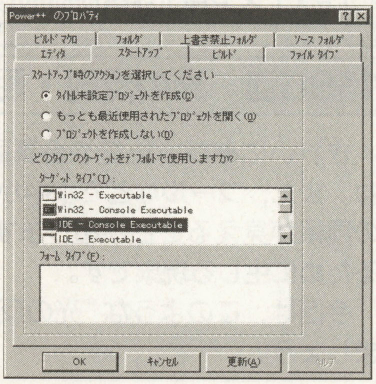
このstarterkitは，作成したアプリケーションを配布することができないという制限はありますが，フル機能を持つPower++ Developer版を存分に試すことができます。さらに，starterkitとあわせても15,000円でDeveloper版が入手できるので，非常にお買い得！

Windowsプログラミングに興味があり，とくにC++言語を使ってみたいという人は，選択肢の一つに入れてみてはいかがでしょうか。



《第9図》これでプログラムが完成。テキストボックスに入力した文字が，ラベルにも表示される

ハローC言語ワールド・ファンは注目！



本誌連載『ハローC言語ワールド』を読んで「実際にリストを入力して動作させてみたい！」と思っている人は，このPower++にも注目してください。

プロジェクト・タイプを"Console Executable"にすることで，標準入出力を使ったCプログラムも動作させることができます。ぜひ，試してみてください！

《リスト1》プロジェクトを作成した状態でのソースコード

```
// .HPPﾌｧｲﾙの先頭に記述すべきｺｰﾄﾞをここに記述してください


class __Form1_declspec Form1 : public __Form1_Base
{

    public:
        // ﾊﾟﾌﾞﾘｯｸのｲﾝｽﾀﾝｽ、ﾃﾞｰﾀをここに追加してください
    private:
        // ﾌﾟﾗｲﾍﾞｰﾄのｲﾝｽﾀﾝｽ、ﾃﾞｰﾀをここに追加してください
    protected:
        // ﾌﾟﾛﾃｸﾃｯﾄﾞのｲﾝｽﾀﾝｽ、ﾃﾞｰﾀをここに追加してください


};
// .CPPﾌｧｲﾙの先頭に記述すべきｺｰﾄﾞをここに記述してください

// ﾘｿｰｽのためのｲﾝｸﾙｰﾄﾞ ﾌｧｲﾙの定義
#include "WRes.h"


WBool Form1::Form1_OK(
        WObject *                       source,
        WEventData *                    event )
{


    return FALSE;
}

Form1::Form1()
{

}

Form1::~Form1()
{

}
```

《リスト2》テキストボックスのChangeイベントハンドラを自動的に作成

```
WBool Form1::textb_1_Change(
        WObject *                   source,
        WEventData *                event )
{
|  ←──────────────── カーソル位置①

    return FALSE;
}
```

《リスト3》テキストボックスの内容を，textという変数に代入するコードが自動的に追加

```
WBool Form1::textb_1_Change(
        WObject *                   source,
        WEventData *                event )
{
    WString                         text;
    text = textb_1->GetText();


    return FALSE;
}
```

《リスト4》ラベルに変数textの内容を表示するコードが自動的に追加

```
WBool Form1::textb_1_Change(
        WObject *                   source,
        WEventData *                event )
{
    WString                         text;
    text = textb_1->GetText();
    label_1->SetText( text );


    return FALSE;
}
```

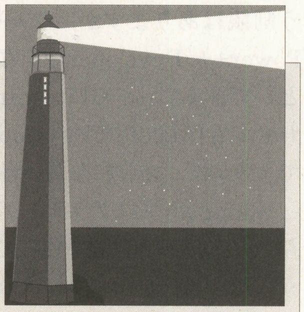
ゲーム制作・教材制作に役立つ楽しく学べるテーマを満載！

先生と生徒のための BASIC（ベーシック）プログラミング講座

TEXT & PROGRAMMING●東 幸太

《Windowsマシン・PC-9801／9821シリーズ・FM TOWNS対応》

第66回　光の反射・屈折を利用したゲームを作ってみよう！



きれいにみがいた鏡や金属面を見ると，反対側にいる自分のようすが見えますね。また，プールなどで水中からプールサイドを見ると，ふつうでは見えない範囲の風景が見えることがあります。これらは，どちらも光の進行方向が変化しているために生じる現象です。

今回は，このような“光の反射と屈折”を取りあげ，ゲーム化してみることにしましょう。

光の反射から理解しよう！

みなさんがパソコンで使っているディスプレイ・モニタは，昔は画面の表面がただのガラスでしかありませんでした。このため，オペレータの背後の光源（蛍光灯など）の映り込みが激しく，ディスプレイの配置を工夫する必要があったのです。

しかし，最近のディスプレイはそんなことを気にする必要はありません。蛍光灯などの映り込みが少なくなっており，非常に見やすくなっています。ディスプレイの広告やカタログを見ると，“ノングレア処理”“ARコート”といった言葉がありますが，どちらも映り込みの低減を目的とした処理です。

この映り込みは，ディスプレイ自体からの光以外に，ディスプレイの表面ではね返った光が入ってくることによって生じます。このように，光は鏡や金属表面などのように凸凹が少ない面に当たると，その向きが変化します。これが“光の反射”と呼ばれている現象です。

ディスプレイの表面処理のしくみ

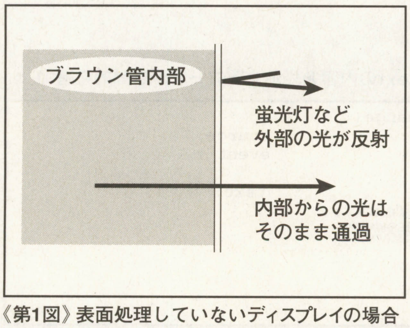
この光の反射を，ちょっと図にして説明してみましょう。

第1図が，何も処理をしていないディスプレイの場合です。オペレータの背後にある光源から届く光が，ディスプレイ表面で反射してオペレータの目に届いてしまい，結果的に背後の光源が見えてしまうことになります。

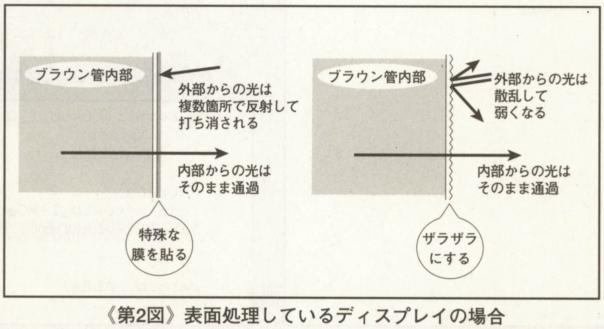
これに対して，表面処理を行なっているディスプレイの場合は**第2図**のようになります。反射光をうち消したり散乱させたりすることによって，反射を抑えて背後の光源が見えにくくなるようになっています。

光の散乱というのは，光がさまざまな方向へ反射していくことで，光の進む範囲は広くなりますが，そのぶん光は弱くなります。映り込みの原因となっている光源の光が散乱すれば，それだけ光が弱くなり，映り込みもはっきりしなくなるのです。

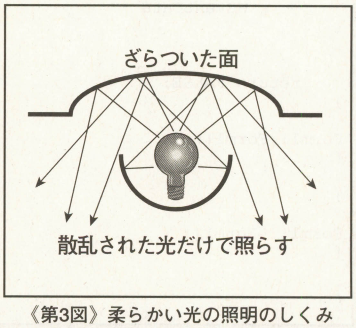
同じように光の散乱を積極的に利用しているものに，事務所向けの光源があります。これは，**第3図**のように蛍光灯の光を直接利用せず，ある程度散乱させて利用するというものです。



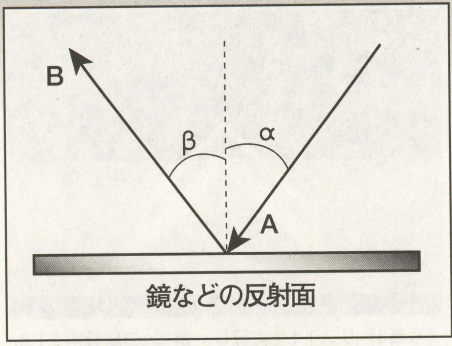
《第1図》表面処理していないディスプレイの場合



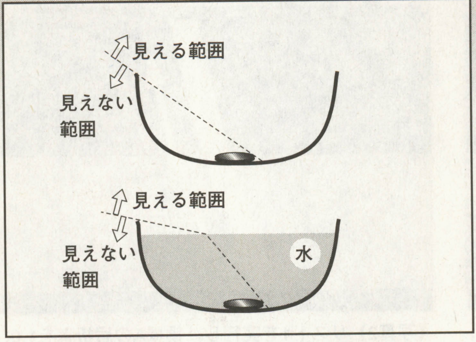
《第2図》表面処理しているディスプレイの場合



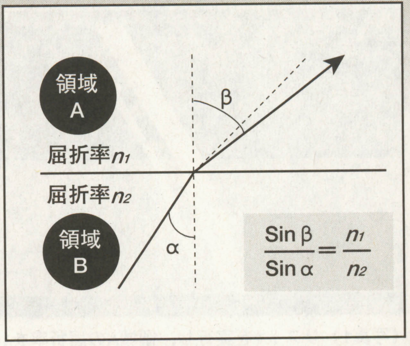
《第3図》柔らかい光の照明のしくみ



《第4図》光の入射角と反射角



《第5図》水を入れるとコインが見える？



《第6図》屈折方向の計算はこうやる！

白熱球はもちろん蛍光灯の光も，直接見るとかなり強いことがわかります。ですから，適度に散乱させてやれば，部屋の中をほどよい明るさに保てるのです。このような照明は目にやさしいというメリットもあるため，最新の事務所ではこれを利用しているところがほとんどです。

入射角と反射角の関係を理解しよう！

光の反射現象は，反射直前の“光の進む方向”と“反射する面の角度”によって計算できます。

第4図のように，平面状の鏡を用意します。この鏡に，光がAの方向へ進んできたとしましょう。このときの角度αを，“入射角”と呼びます。

鏡に当たると光は反射しますが，反射後に進んでいくBの方向に対応する角度βを，“反射角”と呼びます。光が反射する場合は，この入射角αと反射角βが等しくなるという特性があります。

よって，入射角αが大きくなれば反射角βも大きくなり，逆にαが小さくなればβも小さくなります。

これは，ちょうどボールが壁に当たって反射するときと同じ特性になります。

光の屈折って何？

光の反射現象は，物体の反射とそれほどちがいはありません。しかし光には，独特な現象である“光の屈折”があります。

第5図のように，お碗（わん）の底にコインを入れると，お椀の壁によりコインが見えなくなる方向が生じます。ところが，このお椀に水を入れていくと，水なしでは見えなかった角度でもコインが見えることがあります。水を入れたほうが，コインが見える範囲が広くなるわけです。

これは，水面で光の進む方向が変化しているためです。これが“光の屈折”と呼ばれる現象です。

冒頭でも紹介しましたが，プールで水中からプールサイドを見ると，直線では見えない範囲も見ることができます。これも，水中と空気中のあいだで光が屈折して，進行方向が若干変化しているためです。

光の速度は，約300,000（km／s）。つまり，1秒間に約30万km進みます。

これは真空中での話であって，空気中や液体中，ガラスなどの透明な物体中では，速度が低下します。空気中ではほとんどその速度は変わりませんが，液体やガラスなどの内部では，数割速度が落ちます。

これによって，光の速度が異なる物体の接触面で，光の進行方向が変化するわけです。変化する方向や割合は，光が通過するそれぞれの物体中での光の速度によってきまります。

真空中の光の速度を1としたとき，物体中の速度は1以下の数値で表すことができます。この数値の逆数*1を，“屈折率”と呼びます。たとえば，光の速度が真空中の半分になってしまうような物体の屈折率は，0.5の逆数で「2」となります。

この屈折率から進行方向を計算する場合は，第6図のように考えます。

屈折のようすをプログラミング！

リスト1は，第6図の計算式に基づいて，光の屈折のようすを表示するプログラムです。

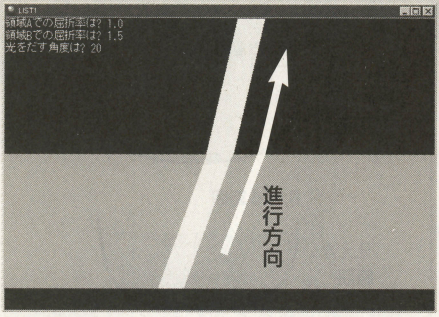
リストを入力して実行すると，領域Aでの屈折率，領域Bでの屈折率，そして

《リスト1》光の反射・屈折を見るシミュレーション・プログラム・リスト

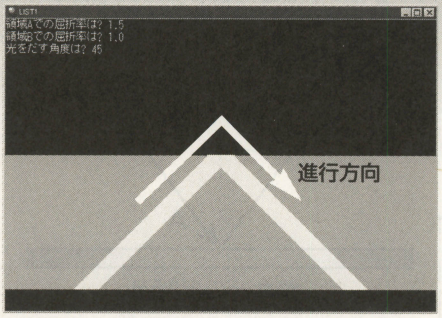
```
10 WIDTH "scrn:",80 'N88BASICは 10 WIDTH  ①
80,25:SCREEN 3:COLOR ,,,,2:CLS 3／F-
BASIC386は 10 WIDTH 80,25:SCREEN@ 0:CLS 0
20 DIM CC(7)
30 FOR I=0 TO 7
40  CC(I)=I*2+1 'N88BASICとF-BASIC386は 40
CC(I)=I
50 NEXT
60 CC(0)=0
70 WHILE -1
80  CLS 'N88BASICは 80 CLS 3
90  LINE(0,200)-(639,399),PSET,CC(5),BF  ②
'N88BASICはPSET,をとる
100  INPUT "領域Aでの屈折率は";N1
110  INPUT "領域Bでの屈折率は";N2
120  INPUT "光をだす角度は";R
130  RR=R*3.1416/180 '度->ラジアン
140  Y=399 '光のY座標
150  X=300-200*TAN(RR) '光のX座標
160  WHILE Y>199 '領域Aの中で光を進める
170   LINE(X,Y)-(X+40,Y),PSET,CC(6)  ③
'N88BASICはPSET,をとる
180   Y=Y-1
190   X=X+TAN(RR)
200  WEND
210  R=N1/N2*SIN(RR) '領域Bでの角度のSinを計算
220  IF R>1 THEN GOSUB *HANSYA ELSE GOSUB
*KUSSETSU '屈折しない場合は反射させる
230  WHILE INKEY$="" 'キー入力があるまで待つ
240  WEND
250 WEND
260 END
270 *KUSSETSU
280 RR2=ATN(R/SQR(1-R*R)) '屈折後の角度を計算
290 WHILE Y>0 '屈折後に領域Bの中で光を進める
300  LINE(X,Y)-(X+40,Y),PSET,CC(6)
'N88BASICはPSET,をとる
310  Y=Y-1
320  X=X+TAN(RR2)
330 WEND
340 RETURN
350 *HANSYA
360 WHILE Y<400 '反射した場合は領域Aの中をもど
っていく
370  LINE(X,Y)-(X+40,Y),PSET,CC(6)
'N88BASICはPSET,をとる
380  Y=Y+1
390  X=X+TAN(RR)
400 WEND
410 RETURN
```

*1　逆数【ぎゃくすう：reciprocal】
ある数（式）があったとして，それに掛ける（乗算する）と1になる数（式）を，もとの数の逆数という。$a \times b=1$の場合，aとbはそれぞれ逆数の関係にある。$a=2$の場合は$b=0.5$となるように，2の逆数は0.5，0.5の逆数は2になる。ちなみに，0の逆数は存在しない。

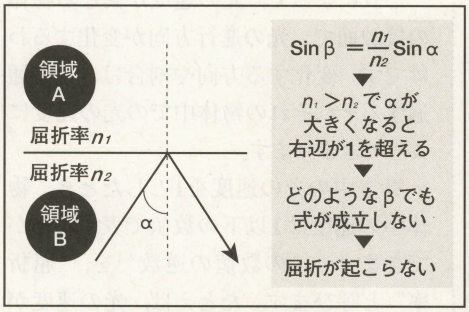
《写真1》リスト1を実行し，領域Aの屈折率を1.5，領域Bの屈折率を1.0，角度を20とした場合の結果。領域Aの屈折率が大きいため，光の方向が変化するのがわかる



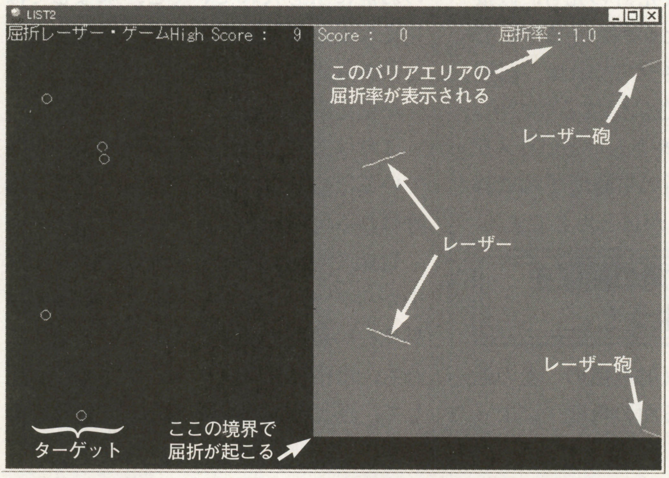
《写真2》リスト1を実行し，領域Aの屈折率を1.0，領域Bの屈折率を1.5，角度を20とした場合の結果。写真1の場合とは屈折率の大小の関係が逆になっているため，光の曲がる方向も逆になっている



《写真3》リスト1を実行し，領域Aの屈折率を1.5，領域Bの屈折率を1.0，角度を45とした場合の結果。角度が大きくなると，屈折の条件が成立しなくなり，境界面で反射するようになる



《第7図》屈折しない場合は？



《写真4》『屈折レーザー・ゲーム』起動画面。中央の境界で，レーザーが屈折することになる

光をだす角度を聞いてくるので，適当な値を入力してください。入力が完了するとあたえられた条件での屈折のようすを表示します（写真1～写真3）。

屈折率が高い領域から低い領域へ光が進む場合，屈折率の関係によっては第7図のように屈折が起こらず，すべての光が反射してしまう場合があります。このような場合は，領域の境界は鏡のようにふるまいます。

これを利用して光を閉じこめるのが，“光ファイバ・ケーブル”です。屈折率が異なる物体を組み合わせることによって，光がケーブル外部に漏れないようにしているのです。

リスト中では，220行（①の部分）で屈折と反射の判断をして，それぞれ屈折処理（②の部分）か反射処理（③の部分）を行なうようにしています。

屈折レーザー・ゲームで遊ぼう！

反射と屈折のうち，反射は通常の物体が動くときにも生じている現象ですから，わかりやすいでしょう。そこで，ここでは屈折を扱ったゲームを紹介します。名づけて『屈折レーザー・ゲーム』。

リスト2を実行すると，写真4のような画面が表示されます。画面右端の上下にはレーザー砲があり，画面右部分はバリアによって保護されています。

画面左部分には，上下からターゲットが出現して移動しています。

画面右部分と左部分では，その屈折率が異なっています。右部分のバリアエリアの屈折率は，プレイヤーが自由に変更できます。

これを調節することによって，屈折率を周囲より小さくしたり大きくしたりでき，レーザーの進行方向を境界で変更できます。上下のレーザー砲の角度は固定されており，同じ方向にしか撃てませんが，屈折を起こすことによって方向を変更できるわけです。うまく操作して，ターゲットを破壊してください。

[4][6]キーを押すことでバリアエリアの屈折率が変化し，画面右上にその数値が表示されます。スペース・キーを押すことで，上下のレーザー砲からそれぞれレーザーが発射されます。

レーザーの打ちだされる方向は，バリアエリアから離れるときに屈折し，その後は直進します。レーザーは，一度に3組（6発）まで連続発射できます。最初に撃った2発のレーザーが画面から消えると，新たにつぎのレーザーを発射できます。

ターゲットは，全部で50個出現します。ターゲットがすべて画面左部分を通過すると，ゲーム終了です。

屈折を利用して方向を変化させるということで，屈折率と角度変化の関係をあらかじめ把握しておくことが，高得点獲得へのポイントとなります。上下どちらのレーザー砲でねらうかをきめて，屈折率を調整してください。どちらのレーザー砲でもねらえない場所があるので，この領域を把握することも重要です。

屈折の処理は，1140行～1180行（④の部分）で行なっています。

まとめ

光の反射・屈折というと，最初はちょっとむずかしく聞こえるかもしれません。

しかし，光の反射現象は鏡などに，屈折現象は眼鏡のレンズなどに広く利用されています。あなたの身のまわりにも，これらの現象を応用したものがいろいろとあるのです。

光に関係するものがあれば，どのように光をコントロールしているかをいろいろと調べてみるとおもしろいでしょう。

《リスト2》『屈折レーザー・ゲーム』のプログラム・リスト

```
5 WIDTH "scrn:",80 'N88BASICは 5 WIDTH 80,25:SCREEN 3:COLOR
,,,,2:CLS 3／F-BASIC386は 5 WIDTH 80,25:SCREEN@ 0:CLS 0
10 RANDOMIZE VAL(MID$(TIME$,4,2)+RIGHT$(TIME$,2))
20 DIM CC(7)
30 DIM TX(4),TY(4),TV(4)
40 DIM LX(5,9),LY(5,9),LR(5)
50 LV=5
60 FOR I=0 TO 7
70  CC(I)=I*2+1 'N88BASICとF-BASIC386は 70 CC(I)=I
80 NEXT
90 CC(0)=0
100 HISCORE=0 'ハイスコア
110 WHILE -1 '無限ループ
120  SCORE=0 'スコア
130  GOSUB *INIT '初期化
140  GOSUB *GAMEMAIN 'ゲームメイン・プログラム
150  GOSUB *GAMEOVER 'ゲーム・オーバー処理
160 WEND
170 END
180 *INIT
190 CLS 'N88BASICは 80 CLS 3
200 PRINT "屈折レーザー・ゲーム"
210 LINE(300,0)-(639,399),PSET,CC(1),BF 'N88BASICはPSET,をとる
220 LR=20 'レーザー砲の角度
230 LRR=LR*3.1416/180
240 LINE(639,32)-(639-20*COS(LRR),32+20*SIN(LRR)),PSET,CC(3)
'N88BASICはPSET,をとる
250 LINE(639,399)-(639-20*COS(LRR),399-20*SIN(LRR)),PSET,CC(3)
'N88BASICはPSET,をとる
260 GOSUB *PUTSCORE
270 BN=1 'バリアエリアの相対屈折率
280 GOSUB *PUTKUSSETSU
290 FOR I=0 TO 4 'ターゲット個別配列初期化
300  TY(I)=-1 '存在しないことを示す
310 NEXT
320 TNREST=50 'ターゲット残り数
330 TN=0 '画面上に存在するターゲット数
340 LN=0 '画面上に存在するレーザー数
350 FOR I=0 TO 5 'レーザー個別配列初期化
360  LX(I,9)=-1 '存在しないことを示す
370 NEXT
380 RETURN
390 *PUTSCORE
400 IF SCORE>HISCORE THEN HISCORE=SCORE
410 LOCATE 20,0
420 PRINT USING "High Score : ###  Score : ###";HISCORE;SCORE
430 RETURN
440 *PUTKUSSETSU
450 LOCATE 60,0
460 PRINT USING "屈折率 : #.#";BN
470 RETURN
480 *GAMEMAIN
490 WHILE TNREST>0 OR TN>0 'ターゲットが存在するあいだ
500  GOSUB *MOVETARGET 'ターゲットの発生と移動
510  GOSUB *MOVELASER 'レーザーの移動
520  GOSUB *FIRELASER 'レーザー発射処理
530 WEND
540 RETURN
550 *MOVETARGET
560 FOR I=0 TO 4
570  IF TY(I)<0 THEN GOSUB *MAKETARGET ELSE GOSUB *MOVETARGET2
580 NEXT
590 RETURN
600 *MAKETARGET 'ターゲット発生
610 IF TNREST<1 THEN RETURN '残りターゲット数が0ならば発生させない
620 TX(I)=RND(1)*100+10 'X座標を乱数で決定
630 TV(I)=RND(1)*2+2 '速度の絶対値を乱数で決定
640 IF RND(1)>.5 THEN TV(I)=-TV(I) '乱数によって速度方向を変える
650 IF TV(I)>0 THEN TY(I)=37 ELSE TY(I)=399 '速度方向に応じてY座標
を決定
660 TNREST=TNREST-1
670 TN=TN+1 '画面上のターゲット個数を増加させる
680 RETURN
690 *MOVETARGET2
700 OY=TY(I)
710 TY(I)=TY(I)+TV(I) '移動
720 MF=0 '消滅するかどうかのフラグ
730 FOR J=0 TO 5
740  FOR K=0 TO 9 STEP 3
750   IF TY(I)>=0 AND SQR((TX(I)-LX(J,K))*(TX(I)-
LX(J,K))+(TY(I)-LY(J,K))*(TY(I)-LY(J,K)))<=5 THEN GOSUB
*MEICHU:K=10:J=6 '命中判定
760  NEXT
770 NEXT
780 IF TY(I)>399 OR TY(I)<37 THEN GOSUB *DISAP '画面外へでた場合と
命中した場合は消滅
790 CIRCLE(TX(I),OY),5,CC(0)
800 IF MF=1 THEN RETURN
810 CIRCLE(TX(I),TY(I)),5,CC(3)
820 RETURN
830 *DISAP
840 MF=1
850 TY(I)=-1 '存在しない
860 TN=TN-1 '画面上のターゲット個数を減少させる
870 RETURN
880 *MEICHU
890 BEEP
900 SCORE=SCORE+1 '得点アップ
910 GOSUB *PUTSCORE
920 TY(I)=-1
930 RETURN
940 *MOVELASER
950 FOR J=0 TO 5
960  IF LX(J,9)>=0 THEN GOSUB *MOVELASER2
970 NEXT
980 RETURN
990 *MOVELASER2
1000 NLX=LX(J,0)-LV*COS(LR(J)) 'レーザー移動
1010 NLY=LY(J,0)-LV*SIN(LR(J))
1020 IF NLX<300 AND LX(J,0)>=300 THEN GOSUB *KUSSETSU
1030 IF LX(J,8)<300 THEN CCC=CC(0) ELSE CCC=CC(1)
1040 LINE(LX(J,8),LY(J,8))-(LX(J,9),LY(J,9)),PSET,CCC 'N88BASIC
はPSET,をとる
1050 FOR K=9 TO 1 STEP -1
1060  LX(J,K)=LX(J,K-1)
1070  LY(J,K)=LY(J,K-1)
1080 NEXT
1090 LX(J,0)=NLX
1100 LY(J,0)=NLY
1110 LINE(NLX,NLY)-(LX(J,1),LY(J,1)),PSET,CC(5) 'N88BASICは
PSET,をとる
1120 IF LX(J,9)<0 OR LY(J,9)<0 OR LY(J,9)>399 THEN LX(J,9)=-1
1130 RETURN
1140 *KUSSETSU                                  ④
1150 R=BN*SIN(LR(J)) '領域Bでの角度のSinを計算     ④
1160 R2=ATN(R/SQR(1-R*R)) '屈折後の角度を計算      ④
1170 LR(J)=R2                                   ④
1180 RETURN                                     ④
1190 *FIRELASER
1200 A$=INKEY$
1210 IF A$="6" THEN GOSUB *UPKUSSETSU
1220 IF A$="4" THEN GOSUB *DOWNKUSSETSU
1230 IF A$=" " THEN GOSUB *MAKELASER
1240 RETURN
1250 *UPKUSSETSU
1260 BN=BN+.1 '屈折率増加
1270 IF BN>2.5 THEN BN=2.5
1280 GOSUB *PUTKUSSETSU
1290 RETURN
1300 *DOWNKUSSETSU
1310 BN=BN-.1 '屈折率減少
1320 IF BN<.2 THEN BN=.2
1330 GOSUB *PUTKUSSETSU
1340 RETURN
1350 *MAKELASER
1360 J0=-1
1370 J1=-1
1380 FOR J=0 TO 5
1390  IF LX(J,9)<0 THEN IF J0<0 THEN J0=J ELSE IF J1<0 THEN
J1=J
1400 NEXT
1410 IF J1<0 OR J0<0 THEN RETURN 'レーザー発射不可
1420 LR(J0)=-LRR
1430 LR(J1)=LRR
1440 LX(J0,9)=639-20*COS(LR(J0))
1450 LY(J0,9)=32-20*SIN(LR(J0))
1460 LX(J1,9)=639-20*COS(LR(J1))
1470 LY(J1,9)=399-20*SIN(LR(J1))
1480 FOR K=8 TO 0 STEP -1
1490  LX(J0,K)=LX(J0,K+1)-LV*COS(LR(J0)) '各点の座標をセット
1500  LY(J0,K)=LY(J0,K+1)-LV*SIN(LR(J0))
1510  LX(J1,K)=LX(J1,K+1)-LV*COS(LR(J1))
1520  LY(J1,K)=LY(J1,K+1)-LV*SIN(LR(J1))
1530 NEXT
1540 RETURN
1550 *GAMEOVER 'ゲーム・オーバー
1560 LOCATE 35,12
1570 PRINT "Game  Over"
1580 WHILE INKEY$<>CHR$(13)
1590 WEND
1600 RETURN
```

◆ リスト入力の注意 ◆

ここに掲載しているプログラム・リストは，F-BASIC for Windowsに対応しています。F-BASIC for Windowsは，書籍『F-BASIC for Windowsプログラミングのすべて』に導入後期間限定版が収録されています。

『N88互換BASIC for Windows』やPC-9801／9821シリーズの『N88日本語BASIC（86）』で入力する場合は注釈に「N88BASICは」とあるところのみ，FM TOWNSの『F-BASIC386』は注釈に「F-BASIC386は」とあるところのみ修正してください。

他の機種でも，画面表示部分に注意すれば，移植は簡単に行なえます。

BASIC言語の入手方法&実行手順教えます

ベーシック　プログラム
BASIC PROGRAM
GET & RUN
ゲット　アンド　ラン

今月の集中講義　ポケット・コンピュータ（略してポケコン）

F-BASIC386
MSX BASIC
X-BASIC
N-88BASIC
N-88日本語BASIC(86)(DISK-BASIC)
N-88日本語BASIC(86)(DOS-BASIC)

TEXT●山崎 寛（ポケコン好き）

ポケット・コンピュータ

BASIC言語を標準搭載！

現在，BASICプログラミング環境を見渡してみると，唯一「電源ONで，すぐにBASICが使えるコンピュータ」であるポケコン。小型で持ち歩くことができる“元祖モバイル・マシン”として，投稿プログラムもかなりの数が送られてきています。

今回は，いつでもどこでもプログラミングできるこのポケコンについて，入手方法(Get!)とBASICプログラムの入力・実行方法(Run!)などを紹介したいと思います。

そもそもポケコンって何だ?

ポケコンとは，ポケット・コンピュータの略で，要するにポケットに入るほど小さなコンピュータということですね（実際にポケットに入れるには少々つらいサイズですが）。

ポケコンは，BASIC言語を標準で搭載しています。最近では，C言語やアセンブリ言語を扱えるポケコンもあるほどです。いつでもどこでも（水中とか暗やみではさすがに無理ですが）プログラミングを楽しむことのできるのが特徴です。

最近では，モバイル機器といわれる小型コンピュータも発売されていますが，単体で手軽にプログラムを楽しめることと，価格が安いことに関してはポケコンに軍配があがるでしょう。

学校用と一般用の2種類ある？

現在，ポケコンを発売しているメーカーは，カシオ計算機とシャープの2社がメジャーです。どちらのメーカーも，

●一般に市販されているモデル
●学校教育専用機と呼ばれる，工業系の高校や大学などでのみ入手可能なモデル

という2種類が存在します。

基本的には，市販品／学校用ともに互換性があります。ですから，本誌に掲載されているプログラムは，どちらのモデルでもほとんど動作します。

学校教育専用機は，学校で使うのに便利な機能を強化してあり，わざわざお店に行くことなく学校で購入することができます。もし，自分の学校で学校用ポケコンを購入できるようならば，こちらで購入するほうがよいでしょう。

一般に市販されているポケコンの入手方法ですが，これらは家電ショップなどで，電卓や電子手帳などと一緒に並べられていることが多いようです。ですから，パソコン売り場よりも電卓売り場を見たほうが，ポケコンを見つける可能性は高いでしょう。

ベーマガ編集部で調べたところ，つぎのお店でポケコンが入手しやすいようです。これ以外のお店でも取り寄せは可能なので，ぜひ問い合わせてみてください。

●秋葉原…石丸電気本店／2号店，つかさ電気，ヤマギワOA無線館，ラオックス
●その他の地域…カメラのさくらや，ヨドバシカメラ，ビックカメラ

それではつぎに，プログラム入力&実行方法を紹介していきましょう。今回は，現在本誌にプログラムを掲載している，カシオ計算機『FX-890P』(写真1)とシャープ『PC-E650』(写真2)を例にあげて説明します。

FX-890Pのプログラム入力方法

電源を入れた後，[MENU](①)ボタンを押し，メニューを表示させてから[2]キーを押してBASICを選びます。

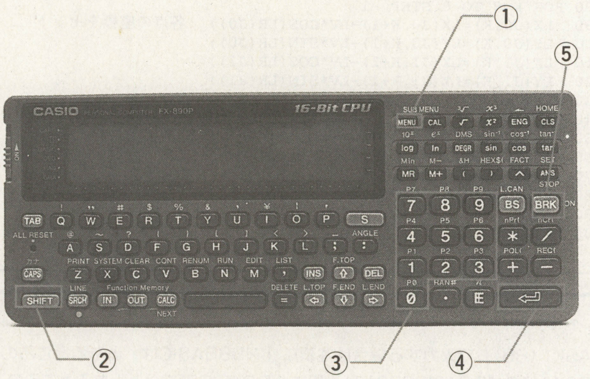
カシオ計算機のコンピュータは，『PB-100』シリーズや『FP-1000／1100』などから受け継がれている特徴として，プログラムを10本内蔵することができます。

各プログラムを格納するエリアは，P0～P9とわかれていて，これらの切り替えは[SHIFT](②)キーを押しながら[0]～[9](③)キーを押すことで行なえます。

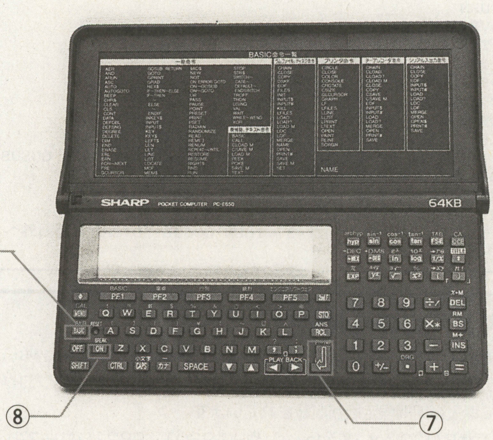
プログラムの実行は，通常のパソコンと同様に，

[R][U][N][↵](④)

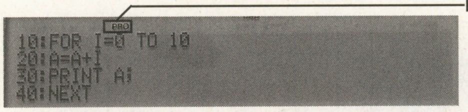
と入力します。プログラムの実



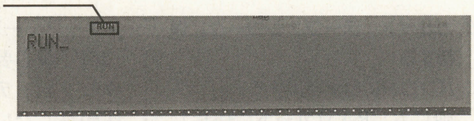
《写真1》カシオ計算機のポケコン『FX-890P』



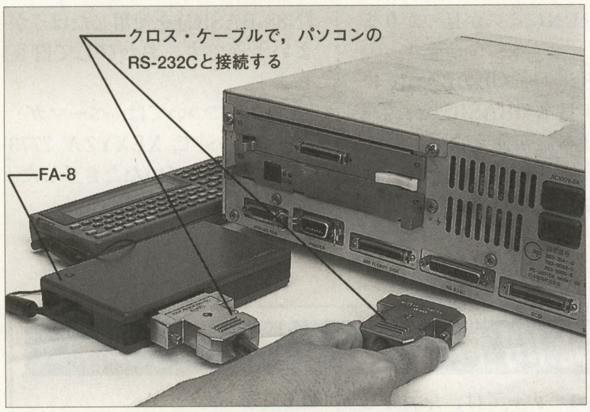
《写真2》シャープポケコン『PC-E650』



《写真3》プログラムを入力，修正するPROモード



《写真4》入力したプログラムを実行するRUNモード



《写真5》FX-890Pとパソコンを，FA-8を使って接続しているところ。FA-6Sとの接続方法もほぼ同じ

《写真6》CE-140Tを使って，PC-E650とパソコンを接続しているところ

行を止めるには，BRK（⑤）キーを押します。

プログラムの修正も，通常のパソコンのBASICシステムと同様に，

LIST↵（④）

でプログラムを表示して修正できます。

ただし，ポケコンは表示領域が小さいため，1行の長いプログラムなどは修正しづらいことがあります。そんな場合は，

EDIT↵（④）

と入力することでBASIC編集モードとなり，上下にスクロールして自由にプログラムを編集することができます。

BASIC編集モードを抜けるには，BRK（⑤）キーを押します。

PC-E650の プログラム入力方法

シャープのポケコン用BASICには，“PRO”と“RUN”という2種類のモードが存在します。

PROというのは，プログラムを打ち込んだり修正したりするモードです。これに対し，RUNというのはプログラムを実行するモードです。

現在のモードは，液晶画面の上部に表示されます。モードの切り替えは，BASIC（⑥）キーを押すことで行ないます。

プログラムを入力するにはBASIC（⑥）キーを押して，液晶上部にあるPROの点灯を確認してください（写真3）。

プログラムの入力は，一般のBASICシステムと同じように，行番号ごとに入力していきます。また，プログラムを修正する場合にも，▲キーを押すことでいくらでも逆スクロールできるので，直したい場所をそのまま修正することができます。

プログラムを実行するには，RUNモードで

RUN↵（⑦）（R.↵でもOK）

と入力します（写真4）。

プログラムの実行を止めるには，ON（⑧）キーを押します。

プログラムの保存方法

ポケコンは，普通のコンピュータとちがい，電源を切っているあいだでもメモリ内容を保持できるように作られています。

そのため，一度プログラムを入力すれば，事故や故意に消したりしない限り，そのプログラムを使い続けることができるのです。

しかし，他のプログラムを入力したい場合や，事故に備えてバックアップを取りたいなどの場合には，プログラムをどこかに保存する必要があります。そんなときには，つぎに紹介するような方法でバックアップを行なってください。

FX-890Pプログラム 保存方法

カシオ計算機FX-890Pの場合，プログラムの保存はつぎの3種類の方法があります。

①10個のプログラム・エリアを使い分ける
②別売りのフロッピーディスク・ドライブ（FDD）を使って，フロッピーディスク（FD）に記録する
③別売りのインターフェースを使ってパソコンと接続し，パソコン側のフロッピーディスク，ハードディスクなどに記録する

①のプログラム・エリアを使い分けるという方法が，一番手軽です。しかし，10個までのプログラムしか記憶できないことと，メモリ内に記憶させているだけなので，場合によっては消えてしまう可能性もあります。

②のFDDを使う方法は，すでにFDDを持っている人には便利な方法ですが，現在ではこのFDD自体が製造中止となっているのです。そのため，新たに入手することができません。

運よく中古などで見つけた人のために，保存方法を簡単に紹介しましょう。FDDにフォーマットしたFDをセットして，SAVE "ドライブ名:ファイル名"と入力します。“TEST.BAS”という名前で保存する場合，

SAVE␣0:TEST.BAS"↵（④）

と入力します。

③の方法は，FX-890Pにインターフェース『FA-6S』を接続し，これをパソコンのRS-232C端子（シリアル・ポート）と接続することで行ないます（写真5）。

また，この場合パソコンとFA-6Sとの接続には，パソコン側の形状にあったRS-232Cクロス・ケーブルを用意する必要があります。

写真では，FA-6Sではなく『FA-8』を使用しています。このFA-8は生産終了しているそうなので，これから購入する人はFA-6Sを買うようにしてください。

パソコンへの転送に関しては，Windows95の動作するパソコンと接続する例が本誌'96年11月号のプログラム・コーナーに載っています。興味のある人は，参考にしてみるといいでしょう。

パソコンへの転送は，パソコン側の準備をしてから，

SAVE␣"COM0:"↵（④）

と入力します。

PC-E650プログラム 保存方法

PC-E650でプログラムを保存する方法は，つぎの3種類があります。

①内蔵メモリ（ラム・ファイル）に保存する

②カセット・テープ・レコーダに保存する
③パソコンにファイルする

他にも，RAMカードに保存したり，ポケット・ディスク・ドライブ『CE-140F』に保存するなどの方法がありますが，ここではくわしい説明は省略します。

①の内蔵メモリへの保存は，FX-890Pのような10本までという制限はありませんが，やはりメモリということで，事故などで消えてしまう可能性があります。

また，ラム・ファイルに保存するには，あらかじめラム・ファイル用の領域を確保しておく必要があります。領域の確保は，

`INIT "E:16K"` ↵ (⑦)

などと入力します（この場合はEドライブに16kバイトの領域を確保している）。

保存方法は，

`SAVE "E:TEST.BAS"` ↵ (⑦)

などと入力します。

②のカセット・テープにプログラムを保存するためには，別売りのカセット・インターフェース『CE-124』や，カセット・インターフェース付きプリンタ『CE-126P』が必要になります。ただ，カセット・テープはあまり信頼性が高くないため，セーブ／ロードしたデータが正しくないこともあります。また，カセットテープにセーブ・ロードするには多少の時間がかかります。

保存方法は，

`CSAVE "TEST.BAS"` ↵ (⑦)

などと入力します。

③のパソコンへの転送には，別売りのRS-232Cレベル・コンバータ『CE-140T』を使い，パソコンのRS-232Cポート（シリアル・ポート）と接続します（写真6）。

このとき，CE-140Tのパソコンにつなぐ端子は，25ピンということに注意してください。DOS／Vパソコンなど，9ピン・シリアル端子のパソコンに接続する場合，コネクタの変換器が必要となります。

パソコン側での設定については，FX-890Pとほぼ同様と思っていいでしょう。

実際の転送については，CE-140T付属のマニュアルに書かれている転送プログラムなどを利用することになります。

88のBASICに関する訂正

ちょっとポケコンの話題からはずれますが，前号までのGET＆RUNにミスが見つかりました。

PC-88シリーズ用のBASICには『N88-日本語BASIC』と，2バイトの日本語が使えない『N88-BASIC』の2種類があります。前号までは，PC-88シリーズ用のBASICとして『N88-日本語BASIC』を紹介していました。

ですが実際には，日本語BASICだとフリーエリアが少なくなってしまうため，プログラム中で日本語を使用する場合以外には『N88-BASIC』を使用したほうがよいようです。おわびして訂正します。

この件については，ベーマガ・ホームページで，XEXYZA_7773さんに指摘していただきました。どうもありがとうございます。

疑問質問感想ないですか？

このコーナーでは，来月からプログラムに関するQ＆Aを掲載します。

プログラムに関する疑問（「こんなゲームを作りたいんだけど，ここがうまくいかない！」とか「このプログラムの入力方法がわからない～」）などがありましたら，右の住所までハガキや封書でお送りください。住所，氏名（ペンネーム），年齢，職業，電話番号も忘れずに。

■あて先
〒141
東京都品川区東五反田1-11-15
電波新聞社
マイコンBASICマガジン編集部
GET＆RUN係

また，電子メール（bm@jolls.co.jp）でも受け付けますが，その場合タイトルにGET＆RUN係と明記してください。

《第1表》ポケコンおよび周辺機器の価格

メーカー	製品名（価格）	外部インターフェース	問い合わせ先
カシオ計算機株式会社	FX-890P（34,800円）	FA-6S（14,800円）	☎03-3347-4811
シャープ株式会社 パーソナル機器営業部	PC-E650（33,000円）	CE-140T（9,800円）	☎06-621-1221
		CE-124（4,500円）	
		CE-126P（17,800円）	
		CE-140F（49,800円）	

各プログラム入力＆実行方法

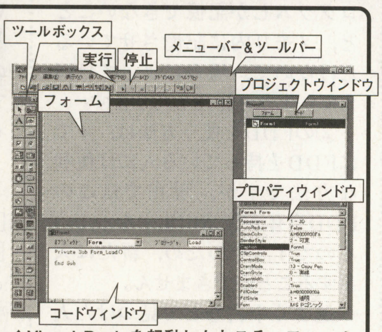
Visual Basic

Visual Basicの掲載プログラムには，プログラム・リストの他にフォーム配置図，プロパティ・リスト，メニュー設定の三つがあります。

プログラム・リストは，指定されたフォーム（コード）・モジュールにそのまま入力します。

フォーム配置図は，画面を参考に指定されたフォームにコントロールを配置します。配置したコントロールは，プロパティ・リストのとおりにプロパティを設定してください。

メニューの設定には，メニュー・エディタを使います。キャプション，名前と階層をリストのとおり設定してください。



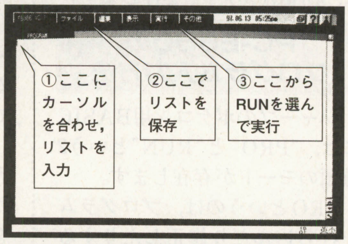
▲Visual Basicを起動したところ。フォームを一つ伴って新規のプロジェクトが開いている（これはバージョン4.0の画面だがどれもだいたい同じ）

FM TOWNS『F-BASIC386』

はじめにTowns OSを起動して，F-BASIC386のCD-ROMをドライブにセットします。そして，F-BASIC386のアイコンをダブル・クリックします。

F-BASIC386が起動したら，キーボードからリストを入力していきます。入力が終わったら，メニューから［ファイル］-［保存］でディスクに記録してください。

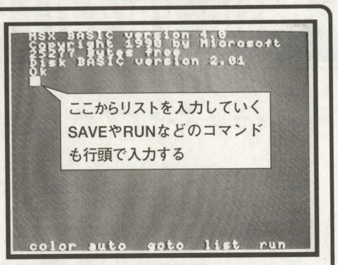
実行は，メニューから［実行］-［RUN］で行ないます。プログラムの実行を途中で止めたい場合は，BREAKキーを押します。



▲F-BASIC386起動画面。保存や編集，実行はメニューで行なうのが特徴だ

ベーマガ・ホームページなどからダウンロードしたファイルを読み込むときは，メニューから［ファイル］-［読み込み］でドライブ名とファイル名を指定してください。

MSX 『MSX BASIC』



▲MSX BASIC起動画面。これはMSX turboRなので，バージョン4.0となる

MSXの電源を入れると，パソコンのROMに内蔵されたMSX BASICが起動します（メニューソフトが起動する場合は DEL キーを押しながら電源を入れる）。

キーボードからリストを入力していき，SAVE "ドライブ名:ファイル名"でディスクに保存します。たとえばフロッピーに "TEST.BAS"という名前で保存する場合は，

SAVE "A:TEST.BAS"↵

とキーボードから入力していきます。ファイル名は，大文字／小文字の区別はありません。

実行するには，キーボードから

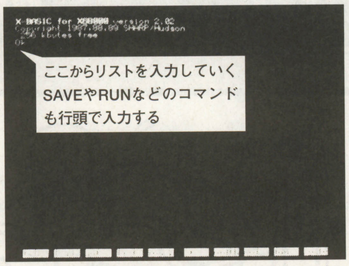
RUN↵

と入力してください。RUNのあとにファイル名を付けることで，ファイルを直接実行することができます。プログラムを止めるには，CTRL+STOP キーを押します。

使用しているMSXによって，MSX BASICのバージョンが変わりますので注意が必要です。基本的に，プログラムは上位互換で動作します。たとえばMSX2では，MSXのプログラムは動作しますが，MSX2＋のプログラムは実行できません。

また，MSX turboRでは一般のプログラムが高速動作してしまい，アクション・ゲームが速すぎてゲームにならない場合があります。そんなときは，1キーを押しながら電源を入れることで，プログラムの動作スピードを遅くすることができます。

X68000 『X-BASIC』



▲X-BASIC起動画面。行番号がなくても動作する構造化BASICだ

X68000シリーズに標準添付しているBASICが，『X-BASIC』です。

X68000シリーズのOS『Human（ヒューマン） 68k』を起動してから，『Human 68kシステムディスク』をフロッピー・ドライブに挿入します。このフロッピーの“BASIC2”ディレクトリの中にある，“BASIC.X”を実行してください。

初代X68000は，“BASIC”ディレクトリの中にある“BASIC.X”を実行します。

これで，X-BASICが画面写真のように起動します。

キーボードからリストを入力していき，SAVE "ドライブ名:ファイル名"でディスクへ保存します。ドライブBに“TEST.BAS” という名前で保存するときは，

SAVE "B:TEST.BAS"↵

と入力します。ファイル名は，大文字／小文字区別するので，注意してください。

実行は，キーボードから

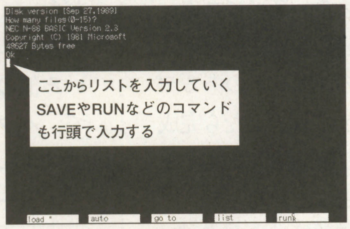
RUN↵

と入力してください。ファイル名を付ければ，外部ファイルを直接実行することができます。

実行を中止するには，BREAK キーを押します。

なお，X-BASICの投稿プログラムは，外部関数ファイルを使用することが多いようです。リスト中のファイル指定部分を，自分の環境に合わせて変更するなど，注意が必要です。

PC-88シリーズ 『N88-BASIC』



▲N88-BASIC起動画面。V1／V2モードのスイッチを切り替えてから起動する

PC-8801シリーズには，ほとんど全機種に『N88-BASIC』が付属しています。

PC-8801の電源を入れ，フロッピー・ドライブにN88-BASICのシステム・フロッピーを挿入します。そしてリセット・スイッチを押すことで，BASICが起動します。「How many files」と聞かれたら，一般にはそのまま↵ キーを押していってかまいません。

キーボードからリストを入力していき，保存はSAVE "ドライブ番号:ファイル名"で行ないます。ドライブ1に“TEST.BAS”という名前で保存するには，キーボードから

SAVE "1:TEST.BAS"↵

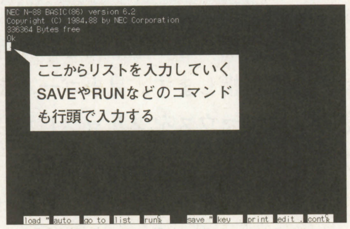
と入力します。ファイル名は，大文字／小文字で区別します。同じファイル名でも，大文字と小文字ではちがうファイルと認識するので，注意してください。

プログラムを実行するには，RUN↵ とキーボードから入力します。RUNのあとにファイル名を付けることで，ファイルを直接実行することも可能です。プログラム動作をやめるときには，STOP キーを押します。

このN88-BASICは，PC-98シリーズのDISK-BASICとディスク・フォーマット・レベルの互換性があります（命令もほぼ互換性あり）。

N88-BASICにもバージョンがいくつかありますが，投稿プログラムではPC-8801mkⅡSR以降で動作するV2モードが多いようです。

PC-98シリーズ 『N88-日本語BASIC（86）（DOS-BASIC）』



▲N88-日本語BASIC（86）（DOS-BASIC）起動画面

PC-98シリーズの，MS-DOS上で動作するBASICが『N88-日本語BASIC（86）（DOS-BASIC）』です。

MS-DOSを起動してから，フロッピー・ドライブにN88-日本語BASICを挿入します。そして，カレント・ディレクトリをフロッピーに移して，N88-BASICの実行ファイルをキーボードから入力していきます。

たとえば，ドライブBがフロッピーの場合は，

A>B:↵

B>N88BASIC↵

と入力することで，BASICが起動します。

起動したら，キーボードからリストを入力してください。入力が終わったら，SAVE "ドライブ名:ファイル名"でディスクに保存します。

先ほどのフロッピーに“TEST.BAS”という名前で保存する場合は，

SAVE "B:TEST.BAS"↵

とキーボードから入力します。ファイル名は，大文字／小文字の区別はありません。

プログラム実行は

RUN↵

です。RUNの後にファイル名を付けることで，ダウンロードしたファイルなどを直接実行することができます。プログラム実行を停止させるには，STOP キーを押します。

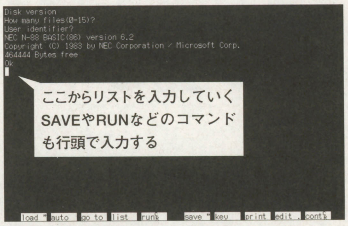
PC-98シリーズ 『N88-日本語BASIC（86）（DISK-BASIC）』

PC-9801DX／DAシリーズより前のシリーズで付属しているのが『N88-日本語BASIC（86）（DISK-BASIC）』です。

これは，フロッピー起動させて使用します。

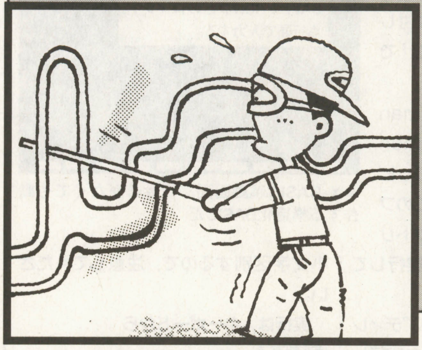
パソコンの電源を入れ，フロッピー・ドライブにN88-日本語BASICのシステム・フロッピーを挿入して，リセット・スイッチを押してください。これで，DISK-BASICが写真のように起動します。「How many files」などと聞かれますが，一般にはそのまま↵キーを押していってください。

リストの入力／保存／実行方法は，PC-88シリーズのN88-日本語BASICと同じように行ないます。PC-88シリーズとは，ディスク・フォーマット・レベルと命令にほぼ互換性があります。



▲N88-日本語BASIC（86）（DISK-BASIC）

Windows95(Visual Basic Ver4.0)用



うー，イライラ！マウスさばきがモノをいう

いらいら棒もどき

秋道　聡(14歳)

内　容

あの，イライラ棒をパソコンで再現しました。これは，黒い線上をたどってゴールまで行くというものです。自分でマップも作れます。

遊びかた

マウスで黒い線の上をたどって行き，ゴールを目指します。見事ゴールまでたどりつき，マウスをクリックしたらクリアとなります。

もちろん，途中で黒い線からはみ出してしまうと，その場でアウトです。

操作方法

マウスを動かし黒い線をたどるだけです。右クリックでメニューが現れます。

マップを自分で作る

まず，ペイントブラシ系のお絵かきツールを起動してBMPのサイズを450×300にします。そして，黒色で，左上と右下に，50×50の正方形を作ります。今作った左上の正方形が，スタート位置。右下の正方形がゴールになります。

そして，黒色のペンで，適当にスタートからゴールまで線を書きます。そして，いらいら棒もどきのプログラムのあるディレクトリにbmp.bmpで保存したら完成です。別に赤や緑等の色を使ってもかまいませんが，そこは通れません。

プログラムの仕組み

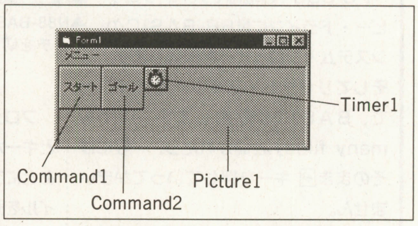
マウス・ポインタの位置の色を読み取って何色かを判断しています。あとは，マウスの位置を設定したり，移動範囲を決めたり，右クリックでメニューを表示させるのにAPIを使っています。

改造のアドバイス

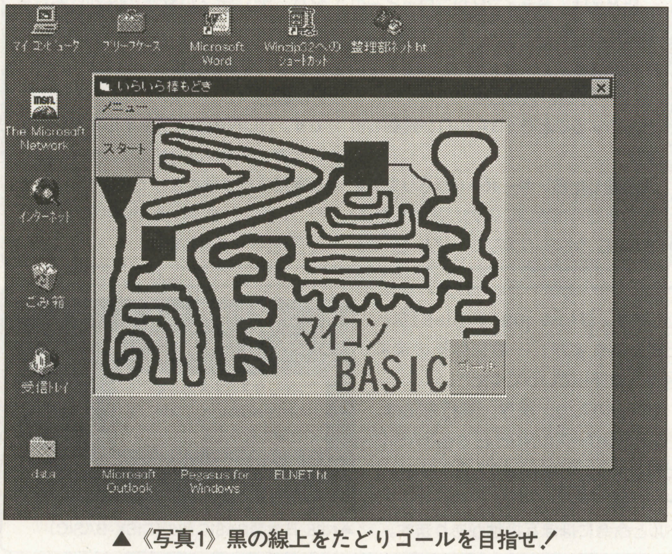
マウスの移動範囲を解除の使いかたがわからなかったので，終了時等には，画面いっぱいに移動範囲を設定しています(基本的に移動範囲を解除と同じようになると思います)。できる人は，やってください。

右クリックでのメニュー表示は，いろいろ他のプログラムでも使えると思うので，パクってください。

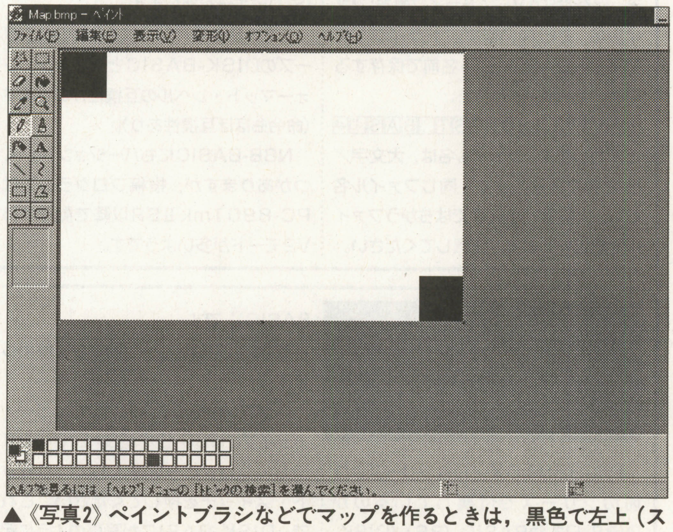
メニュー・バーがあるのがイヤな人は，メニュー・バーを消し，Form1でメニュ



《第1図》フォームの配置例



▲《写真1》黒の線上をたどりゴールを目指せ！



▲《写真2》ペイントブラシなどでマップを作るときは，黒色で左上(スタート)と右下(ゴール)に，50×50の正方形を作り，あとはご自由に！

《OVER FLOW》早いもので，もう秋。運動会に文化祭，いろいろな行事があると思います。でも秋の夜長はやっぱりプログラミング！ということで，ベーマガ片手にじっくり勉強しましょう。涼しくなって，過ごしやすくなってきて，頭もよく回転しますよ！

《第1表》プロパティ・リスト

フォームの設定		
Name	=	Form1
BorderStyle	=	1 '固定(実線)
ForeColor	=	&H80000008&
Height	=	2100
LockControls	=	-1 'True
MaxButton	=	0 'False
MinButton	=	0 'False
Width	=	4515
タイマーの設定		
Name	=	Timer1
Interval	=	1000
ピクチャの設定		
Name	=	Picture1
AutoSize	=	-1 'True
Height	=	1425
Left	=	-15
Top	=	0
Width	=	4410
コマンドボタンの設定		
Name	=	Command2
Caption	=	"ゴール"
Height	=	750
Left	=	750
Top	=	0
Width	=	750
Name	=	Command1
Caption	=	"スタート"
Height	=	750
Left	=	0
Top	=	0
Width	=	750

※コマンドボタン二つは，Picture1の上に配置するようにしてください。

《第2表》メニュー設定

Caption	名前
メニュー	menu
…初めから	first
…-	sen
…終了end	

ー・バーを参照しているところを，新しく作ったForm2にメニュー・バーだけを作ってそこから参照してください。同じように右クリックしただけで，メニューが表示されます（説明が下手ですみません。いろいろ試してみるとわかると思います）。

注意点

コントロール・パネルの画面のディスプレイの詳細のタブで，フォントのサイズが小さいフォントになっているのを確かめて，このプログラムを実行してください。

そうでないと，いろいろ不都合が起きます。画面の大きさや色の数は，別に何でもかまいません（多分）。

その他

これは，以前に作ったものを改造したもので，無意味な設定等があるかもしれません（一応プログラムすべてを見直しました）。そのときは，直してください。

CHECKER FLAG

編：よくあるゲームですね。

Dr.D：Windows(VB)は，マウス操作のプログラムが簡単に作れるので，こういったゲームは非常に作りやすいんじゃないかな。

編：内容としては，いまひとつな感じもします。誰でも簡単に面を作れるんですが，逆に作者の作った面を誌面に掲載して読者がプレイすることはできませんよね（スキャナでとればできる？）。

Dr.D：面の中に動きがあるともっと良かったと思うぞ。

《リスト1》フォームモジュールのプログラム・リスト

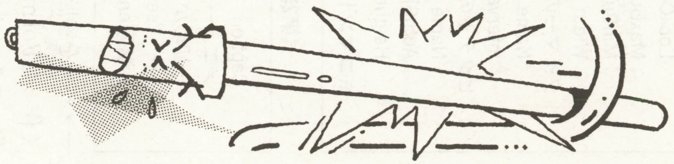
```
Dim zi
Dim mousex, mousey
Dim mousexx, mouseyy

Sub formmenu()
Dim IX  As Integer, IY As Integer
Dim hMenu As Integer, hSubMenu As Integer, R As Integer
Dim menRect As Rect

        ScaleMode = 1
        menRect.Left = 0
        menRect.Top = 0
        menRect.Right = Screen.Width / Screen.TwipsPerPixelX
        menRect.Bottom = Screen.Height / Screen.TwipsPerPixelY
        IX = (mousex + Form1.Left + 60) ¥ Screen.TwipsPerPixelX
        IY = (mousey + Form1.Top + 660) ¥ Screen.TwipsPerPixelY
        hMenu = GetMenu(Form1.hwnd)
        hSubMenu = GetSubMenu(hMenu, Index)
        R = TrackPopupMenu(hSubMenu, 2, IX, IY, 0, Form1.hwnd, menRect)

End Sub

Private Sub Command1_Click()

    Dim my As Rect

    Form1.Command1.Visible = False
    Form1.Command2.Enabled = True
    Form1.Timer1.Enabled = True
    Form1.Caption = "いらいら棒もどき - 0秒"
    zi = 0

    SetCursorPos (Form1.Left + 60 + 750 / 2) / 15, (Form1.Top + 660 + 750 /
2) / 15

    my.Left = (Form1.Left + 70) / 15
    my.Top = (Form1.Top + 640) / 15
    my.Right = (Form1.Left + Form1.Width - 70) / 15
    my.Bottom = (Form1.Top + Form1.Height - 70) / 15

    ClipCursor my

End Sub

Private Sub Command1_MouseDown(Button As Integer, Shift As Integer, X As Sin
gle, Y As Single)

    If Button And 2 Then mousex = X: mousey = Y: formmenu

End Sub

Private Sub Command2_Click()

    Dim my As Rect

    my.Left = 0
    my.Top = 0
    my.Right = Screen.Width / 15
    my.Bottom = Screen.Height / 15

    ClipCursor my

    Timer1.Enabled = False
    MsgBox "ゴール！あなたは、" & zi & "秒でゴールしました。"
    Command1.Visible = True
    Command2.Enabled = False
```

★パソコンレクチャーXを読んでいると，つぐ美さんがとても凶暴に見える。ところで，この話は，実話なんですか？（千葉県印西市・岩井祐貴14歳）……【つぐ美：オ～ホホホ，この可憐で若い私をつかまえて凶暴だなんて，岩井くぅ～ん。影・編：ひ，ひぃぃ～っ。】

```
End Sub

Private Sub Command2_MouseDown(Button As Integer, Shift As Integer, X As Sin
gle, Y As Single)

If Button And 2 Then mousex = X: mousey = Y: formmenu

End Sub

Private Sub end_Click()

    formend

End Sub


Private Sub first_Click()

    Dim my As Rect

    yn = MsgBox("本当にいいですか？", 1)

    If yn = 2 Then

        SetCursorPos (Form1.Left + 70 + mousex) / 15, (Form1.Top + 650 + mou
sey) / 15
        Exit Sub

    End If

    my.Left = 0
    my.Top = 0
    my.Right = Screen.Width / 15
    my.Bottom = Screen.Height / 15

    ClipCursor my

    Command1.Visible = True

    Form_Load

End Sub

Private Sub Form_Load()

    zi = 0
    Form1.Caption = "いらいら棒もどき"
    Timer1.Enabled = False

    picture1.Move 0, 0
    picture1.Picture = LoadPicture("bmp.bmp")

    Form1.Width = 450 * 15 + 150
    Form1.Height = 300 * 15 + 720

    Command1.Move 0, 0
    Command1.Height = 50 * 15
    Command1.Width = 50 * 15

    Command2.Move picture1.ScaleWidth - 50 * 15, picture1.ScaleHeight - 50 *
 15
    Command2.Height = 50 * 15
    Command2.Width = 50 * 15
    Command2.Enabled = False
    Command2.TabStop = False

End Sub

Private Sub Form_QueryUnload(Cancel As Integer, UnloadMode As Integer)
formend
End Sub

Private Sub picture1_MouseDown(Button As Integer, Shift As Integer, X As Sin
gle, Y As Single)

    If Button And 2 Then mousex = X: mousey = Y: formmenu
    SetCursorPos (Form1.Left + 80 + mousexx) / 15, (Form1.Top + 650 + mousey
y) / 15

End Sub

Private Sub Picture1_MouseMove(Button As Integer, Shift As Integer, X As Sin
gle, Y As Single)

    Dim my As Rect

    mousexx = X: mouseyy = Y

    If Command1.Visible = True Then Exit Sub

    oror = picture1.Point(X, Y)

    If oror <> 0 Then

        my.Left = 0
        my.Top = 0
        my.Right = Screen.Width / 15
        my.Bottom = Screen.Height / 15

        ClipCursor my

        MsgBox "コースから外れました！"
        Command1.Visible = True
        Form_Load

    End If

End Sub


Private Sub Timer1_Timer()

    zi = zi + 1
    Form1.Caption = "いらいら棒もどき - " & zi & "秒"

End Sub
```

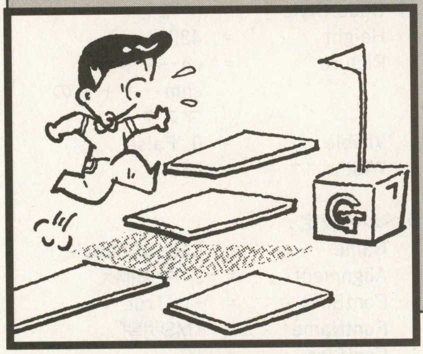
《リスト2》コードモジュールのプログラム・リスト

```
Declare Function ClipCursor Lib "USER32" (lpRect As RECT) As Long
Declare Function SetCursorPos Lib "USER32" (ByVal x&, ByVal y&) As Long

Type RECT
  Left As Long    '矩形の左上隅のx座標
  Top As Long     '同、y座標
  Right As Long   '矩形の右下隅のx座標
  Bottom As Long  '同、y座標
End Type
```



★私はベーマガを一生読み続けることを誓います。(埼玉県川越市・**マスクド鴨田屋16歳**)……【**影**：うむ。すばらしい選手宣誓だったな。これで高校球児も心おきなく試合ができるというもの。**つぐ美**：もう夏の甲子園は終わってしまったわよ。**影**：え？だって今…。】

Windows3.1/95(Visual Basic 2.0J)用



ゴールを目指せ!ミニパズルゲーム

スーパー板渡り(いたわたり)

Yochee(14歳)

ども

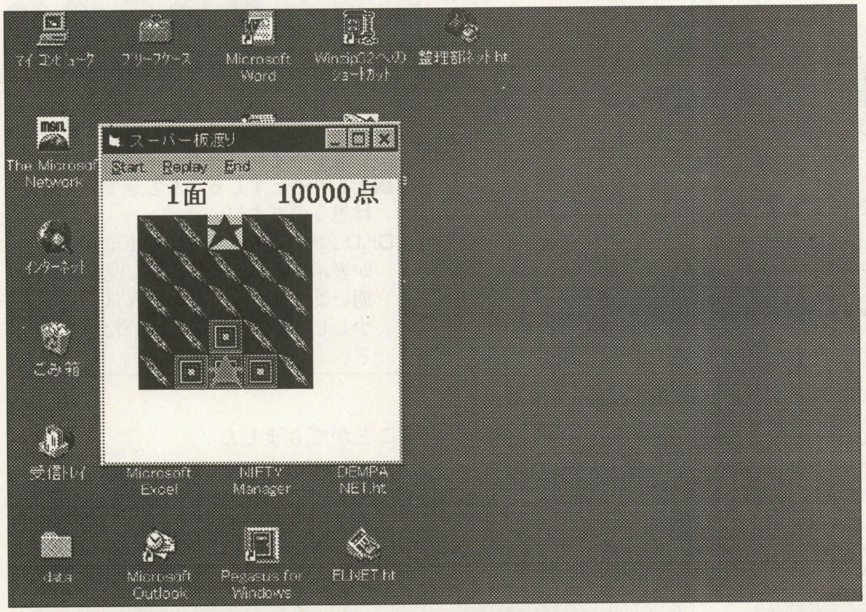
あ,こんにちは。はい,どうもYocheeです。前は字が汚いばっかりに…。でも!テキスト・ファイルならまちがえない(詳細は97年5月号)!

一応内容

二つのPS用RPGのどちらにもあったミニゲームを発展させてみました。簡単に言うと,「光すべて消しゲーム」に似ています。

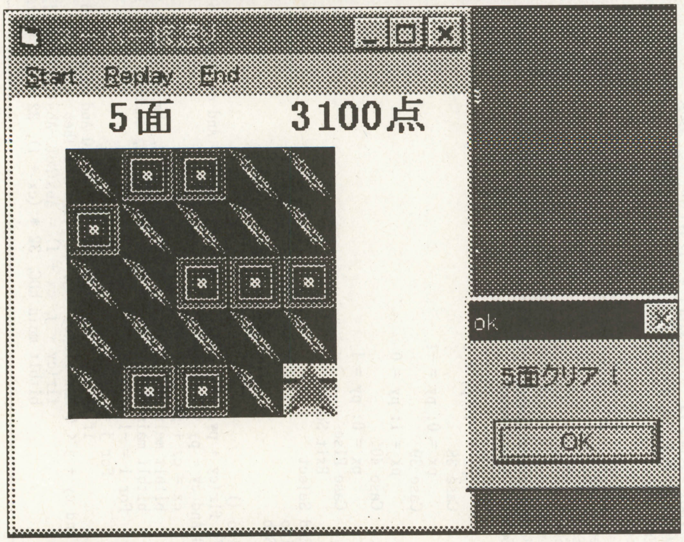
あそんでね

真ん中の黄緑色の異様な黄土色野郎が自キャラです。十字キーで動けます。た

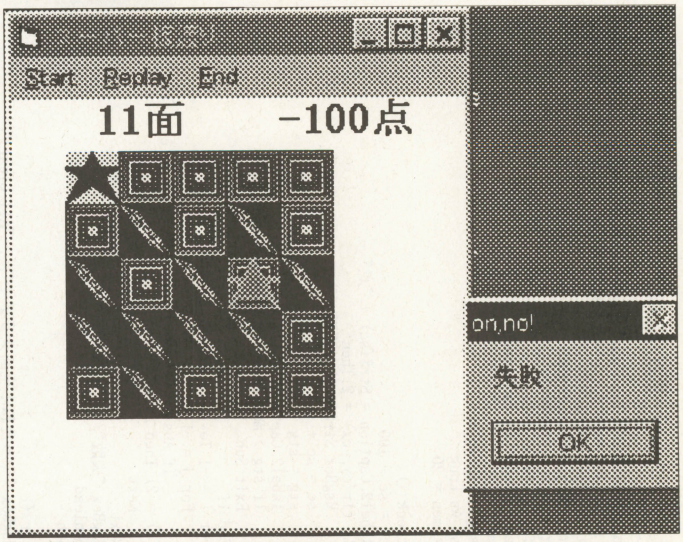


◀《写真1》さあ1面。十字キーで板を渡り、ゴールを目指せ!

▲《写真2》面が進むにつれて,むずかしくなってくる。無駄な移動は減点の対象



▲《写真3》はいゴール。ちょっと回り道したかな?



▲《写真4》うーん,どこへも移動できなくなってしまったぞ。やり直し!

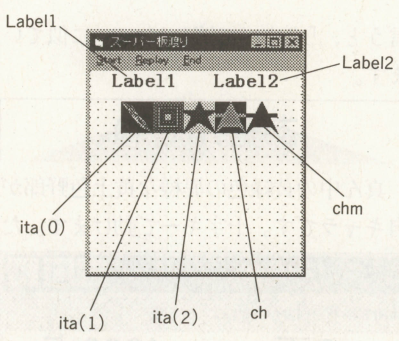
★友達に「『BASIC』っておもしろいよ」といわれて買ってみました。あまり,パソコンに興味がなかった僕ですがすっかりハマってしまいました!! 続けてください!!(埼玉県鴻巣市・河田将成13歳)……【編:続けますとも!君のような読者がいる限り,ベーマガは不滅!】

《第1表》変数表

flr(,)	…………そのフロア構造
cx,cy	…………自キャラの位置
px,py	…………移動方向設定
m$(5)	…………マップ作成用
stg	…………現ステージ
sc	…………スコア
men	…………総合ステージ数
i,j	…………ループ用

《第2表》メニュー

Caption	名　前
&Start	start
&Replay	rep
&End	ed



《第1図》フォームの配置例

だし！ただし！動ける板しか動けません（当然？）。斜線みたいな変な板(失敗作。描き直してくれるとうれしいな）は行けません。そんでもって，移動すると周り4方向（8じゃない）の板が反転します。んで，青色の星マークに入ればゴール。ボーナス・スコアもらえるので(大阪人！)。

あ，そうそう。1歩進むごとに100点減点されますよーん。ちなみに，初期得点は10,000点です。

What's プログラム

ついにBitBltがいっちょ前に使えるようになりました!! だから，使ってます。あとAbs関数を有効に使うことにより1作目よりチェックに使う容量を大幅に減らすことができました！

それぐらいでーす。

《第3表》プロパティ・リスト

フォームの設定

AutoRedraw	=	-1 'True
Name	=	main
KeyPreview	=	-1 'True
Caption	=	スーパー板渡り
ScaleMode	=	3 'ピクセル

ピクチャの設定

Name	=	ita
AutoRedraw	=	-1 'True
AutoSize	=	-1 'True
BorderStyle	=	0 'なし
Index	=	0,1,2
Height	=	480
Picture	=	0-動けない板 1-動ける板 2-ゴール
Visible	=	0 'False
Width	=	480

Name	=	ch,chm
AutoRedraw	=	-1 'True
AutoSize	=	-1 'True
BoderStyle	=	0 'なし
Height	=	480
Picture	=	ch--キャラ chm--キャラのマスク
Visible	=	0 'False
Width	=	480

ラベルの設定

Name	=	Label1,Label2
Alignment	=	2 '中央揃え
FontBold	=	-1 'True
FontName	=	"MS明朝"
FontSize	=	15
Height	=	375
Width	=	1455

①④⑥
②♀⑦
③⑤⑧

《第2図》97年5月掲載「MAGNETTER」の正しい反応順

CHECKER FLAG

編：自分の周りが反転していくパズル・ゲームですね。

影：う～ん…それほど目新しいゲームではないぞ。

編：とりあえずしっかりできているとは思うのですが…。

Dr.D：実行直後の画面が「Label」とか表示されたままで，少し見栄えが悪いようじゃな。このへんは，もう少ししっかり作ってもらいたかったぞ。

『スーパー板渡り』のフォームのプログラム・リスト

```
Declare Sub bitblt Lib "gdi" (ByVal destdc%, ByVal x%, ByVal y%, ByVal w%, ByVal h%, ByVal srcdc%, ByVal xsrc%, ByVal ysrc%, ByVal dwrop&)
Const srccopy = &HCC0020
Const srcinvert = &H660046
Const srcand = &H8800C6
Dim flr(6, 6) As Integer
Dim cx, cy, px, py As Integer
Dim m$(5)
Dim stg As Integer
Dim sc As Long
Const men = 20

Sub check ()
    sc = sc - 100
    label2.Caption = Str$(sc) + "点"
    If flr(cy, cx) = 2 Then
        MsgBox Str$(stg) + "面クリア！", , "ok"
        sc = sc + stg * 100
        stg = stg + 1
        label2.Caption = Str$(sc) + "点"
        If stg > men Then clr Else menload
        Exit Sub
    End If
    For i = -1 To 1
        For j = -1 To 1
            If Abs(i) <> Abs(j) And (flr(cy + j, cx + i) = 1 Or flr(cy + j, cx + i) = 2) Then Exit Sub
        Next
    Next
    MsgBox "失敗", , "on,no!"
    menload
End Sub

Sub clr ()
    MsgBox "やったね！全面クリア！", , "All Clear!"
    MsgBox "スコアは" + Str$(sc) + "点でした", , "結果"
    MsgBox "さあ、もう一回起動しよう！", , "通告"
    End
End Sub

Sub ed_Click ()
    End
End Sub

Sub Form_KeyDown (keycode As Integer, Shift As Integer)
    Select Case keycode
        Case 37
            px = -1: py = 0
        Case 38
            px = 0: py = -1
        Case 39
            px = 1: py = 0
        Case 40
            px = 0: py = 1
        Case Else
            Exit Sub
    End Select
    ido
End Sub

Sub ido ()
    If flr(cy + py, cx + px) <> 0 And cx + px > 0 And cx + px < 6 And cy + py > 0 And cy + py < 6 Then
        cx = cx + px: cy = cy + py
        bitblt main.hDC, 32 * cx, 32 * cy, 32, 32, chm.hDC, 0, 0, srcand
        bitblt main.hDC, 32 * cx, 32 * cy, 32, 32, ch.hDC, 0, 0, srcinvert
        For i = -1 To 1
            For j = -1 To 1
                If Abs(i) <> Abs(j) And cx + i > 0 And cx + i < 6 And cy + j > 0 And cy + j < 6 And flr(cy + j, cx + i) <> 2 Then
                    flr(cy + j, cx + i) = Abs(Not -Abs(flr(cy + j, cx + i)))
                    bitblt main.hDC, 32 * (cx + i), 32 * (cy + j), 32, 32, i
```


★センター試験対策BASIC講座をやってほしい!!(富山県滑川市・**高橋元三19歳**)……【**影**：センター試験対策BASICなんて言われてもねえ…センター試験にBASICなんてあるの？**つぐ美**：さあ。私のころはセンター試験じゃなくて共通一次だったし…ハッ！**影**：ニヤリ。】

こんなことしてみてね

1. サウンドをつけよう！
2. 4方向から8方向
3. 障害物作ってみるとか。
4. 配点変えるとか。
5. 配ステージ追加，修正，削除

ステージ作成について

men定数を変えることでステージ数設定，マップを変更したい場合は，menloadプロジャーシャでm$（y行）を変更してください。1が動ける板で0が動けない板です。

cx, cyの値で初期の自キャラの座標を変更できます。

お詫び

97年5月号に載せていただいた「MAGNETTER」の「☆反応順」がちがってました。ごめんなさい！正しいのを**第2図**に載せておきます(例はあってる)。

★参考にしたもの

・アークII「神の塔」：SCE

・FFVII「大氷河」：スクウェア

etc...

by 裁刃鋭人

評…何人ぐらい集まったのかな…(編)

by F・N・L

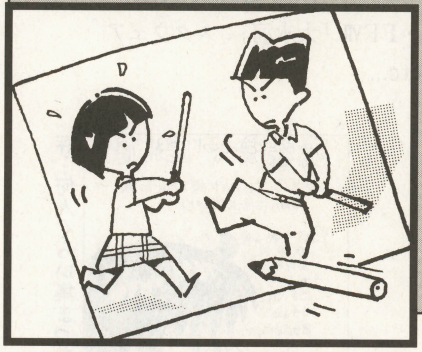
評…俺は暴走しないぞ(影)ふーん(つぐ美)

```
            m$(5) = "21010": cx = 2: cy = 1
        Case 17
            m$(1) = "21000": m$(2) = "11000"
            m$(3) = "01000": m$(4) = "10000"
            m$(5) = "00011": cx = 5: cy = 5
        Case 18
            m$(1) = "01101": m$(2) = "10101"
            m$(3) = "01100": m$(4) = "10010"
            m$(5) = "21110": cx = 5: cy = 2
        Case 19
            m$(1) = "10010": m$(2) = "11011"
            m$(3) = "01100": m$(4) = "01101"
            m$(5) = "11201": cx = 1: cy = 2
        Case 20
            m$(1) = "10110": m$(2) = "10110"
            m$(3) = "11001": m$(4) = "00011"
            m$(5) = "01112": cx = 1: cy = 1
    End Select
    sakusei
End Sub

Sub rep_Click ()
    If stg > 0 Then menload
End Sub

Sub sakusei ()
    Cls
    For i = 1 To 5
        For j = 1 To 5
            flr(j, i) = Mid(m$(j), i, 1)
            bitblt main.hDC, 32 * i, 32 * j, 32, 32, ita(flr(j, i)).hDC, 0,
0, srccopy
        Next
    Next
    bitblt main.hDC, 32 * cx, 32 * cy, 32, 32, chm.hDC, 0, 0, srcand
    bitblt main.hDC, 32 * cx, 32 * cy, 32, 32, ch.hDC, 0, 0, srcinvert
    label1.Caption = Str$(stg) + "面"
    label2.Caption = Str$(sc) + "点"
End Sub

Sub start_Click ()
    stg = 1
    sc = 10000
    menload
End Sub
```

```
ta(flr(cy + j, cx + i)).hDC, 0, 0, srccopy
                End If
            Next
        Next
        main.Refresh
        check
    End If
End Sub

Sub menload ()
    Select Case stg
        Case 1
            m$(1) = "00200": m$(2) = "00000"
            m$(3) = "00000": m$(4) = "00100"
            m$(5) = "01110": cx = 3: cy = 5
        Case 2
            m$(1) = "01200": m$(2) = "11010"
            m$(3) = "00110": m$(4) = "10110"
            m$(5) = "01100": cx = 3: cy = 3
        Case 3
            m$(1) = "11120": m$(2) = "11000"
            m$(3) = "01100": m$(4) = "00100"
            m$(5) = "01000": cx = 1: cy = 1
        Case 4
            m$(1) = "11110": m$(2) = "11001"
            m$(3) = "01101": m$(4) = "00111"
            m$(5) = "11002": cx = 1: cy = 1
        Case 5
            m$(1) = "10000": m$(2) = "11010"
            m$(3) = "01110": m$(4) = "00110"
            m$(5) = "11012": cx = 1: cy = 1
        Case 6
            m$(1) = "00000": m$(2) = "01000"
            m$(3) = "00100": m$(4) = "11110"
            m$(5) = "21000": cx = 3: cy = 3
        Case 7
            m$(1) = "11012": m$(2) = "11010"
            m$(3) = "00010": m$(4) = "00010"
            m$(5) = "01100": cx = 1: cy = 1
        Case 8
            m$(1) = "20010": m$(2) = "10101"
            m$(3) = "00100": m$(4) = "00010"
            m$(5) = "00110": cx = 3: cy = 5
        Case 9
            m$(1) = "20101": m$(2) = "10011"
            m$(3) = "01100": m$(4) = "00001"
            m$(5) = "11111": cx = 5: cy = 5
        Case 10
            m$(1) = "10000": m$(2) = "10000"
            m$(3) = "11111": m$(4) = "00100"
            m$(5) = "00112": cx = 1: cy = 1
        Case 11
            m$(1) = "21111": m$(2) = "11111"
            m$(3) = "10011": m$(4) = "11111"
            m$(5) = "11111": cx = 3: cy = 5
        Case 12
            m$(1) = "11110": m$(2) = "11010"
            m$(3) = "00110": m$(4) = "11101"
            m$(5) = "21100": cx = 1: cy = 1
        Case 13
            m$(1) = "11010": m$(2) = "12010"
            m$(3) = "01110": m$(4) = "10100"
            m$(5) = "01100": cx = 2: cy = 5
        Case 14
            m$(1) = "11110": m$(2) = "11101"
            m$(3) = "01101": m$(4) = "00111"
            m$(5) = "11102": cx = 1: cy = 1
        Case 15
            m$(1) = "10110": m$(2) = "11011"
            m$(3) = "21010": m$(4) = "00110"
            m$(5) = "11010": cx = 5: cy = 2
        Case 16
            m$(1) = "01110": m$(2) = "01000"
            m$(3) = "00110": m$(4) = "11110"
```

★かれこれ14年間ベーマガ買ってるなーパソコンも18台ほど家にころがってるし…。(東京都練馬区・**田村和広26歳**)……【**影**：じゅ，18台!?すごい数だな。でも ころがっている，ということはやはり，私と同じようにこわしてしまったんだな？**つぐ美**：違うと思います。】

FM TOWNS（F−BASIC386 V2.1 L10以降）用



○△□バトラーのスプライト版だ！

対決(たいけつ)！SPRITE(スプライト)

石田　皓之（15歳）

内　容

あなたの描いたスプライト・キャラクターが動きだし，他のスプライト・キャラクターと対決します。さあ，あなたのスプライト・キャラクターは強いでしょうか？弱いでしょうか？ヒット・ポイント，攻撃力，防御力，すばやさ，運のよさをすべて満たすキャラクターは存在するでしょうか？

プログラム入力方法

リストは二つあります。一つはスプライトを選手として登録するプログラム。もう一つは選手たちを対決させるメイン・プログラムです。

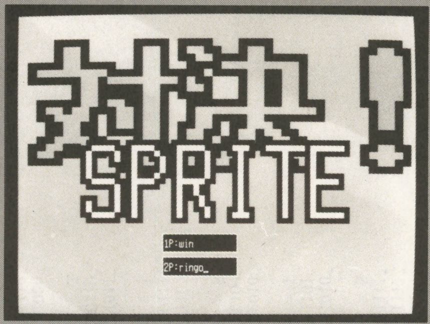
両方とも同じディレクトリにセーブしてください。

遊びかた（重要）

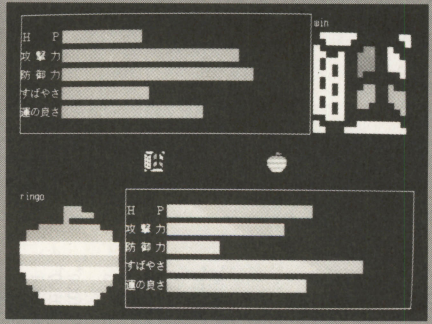
まずはキャラクターの絵をTOWNSシステムソフトV2.1に入っている「スプライト編集」で描きます。必ず16色モードで描いてください。そして適当なファイル名でセーブすればいいのですが，このとき，必ず一つのファイルに入れるスプライトは一つだけにして，必ず先頭にしてください。保存はFB386形式で行なってください。そしてそのファイルは入力したプログラムと同じディレクトリに入れる必要があります。保存したら，そのスプライトを選手として登録します。短いほうのプログラムを実行してください。そこでスプライトのファイル名を入力します。名前も決められます。選手として登録すると，元のスプライト・ファイルは消去されますので注意してください。さて，この作業が終わると，ようやく他の選手と対決できます。強さはどうなるか

《第1表》変数表

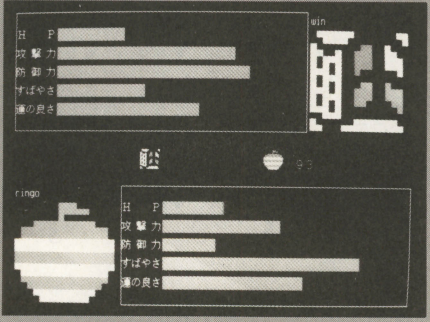
S(,)	キャラのステータス
N$( )	名前
P%( )	キャラのパターン
F$( )	キャラのファイル名
S$( )	ステータスの名前
X( )	キャラのX座標
P$,PL$,PK$,PJ$	効果音
A	パターンのデータ
P	攻撃側
T	守備側
D$,D	ダメージ
FX	移動開始座標
EX	移動終了座標
C	文字の色
F	ステータス決定のための変数
I,II,R,E,U	ループ等の変数



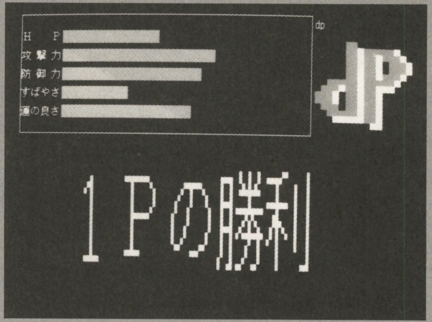
◀《写真1》アイコンのファイル名を入力しよう



▶《写真2》おお，見たことのあるマーク同士の対決！



◀《写真3》バシュ，とダメージが数字で表示されます



▶《写真4》HPがなくなるまで戦い続けます

★いやー編さんに答えてもらえるなんて，光栄のいたりです。ところで自作パソコンの場合，ケースのフロントに四角いへこみがあると思いますが，編さんたちは，どんなマークを作ってはりましたか？　作りかたも教えて。（千葉県柏市・遠藤克浩18歳）……【編：みんなどう？】

《リスト1》『対決！SPRITE』の選手の登録プログラム・リスト

```
10 CLS:DIM P(8,8):COLOR 7,0,7,4
20 INPUT"スプライトファイル名を拡張子なしで入力してください.",F$
30 OPEN F$+".BAS" FOR INPUT AS #1:INPUT#1,I$:FOR I=1 TO 8
40 INPUT#1,I$:P(1,I)=VAL(RIGHT$(I$,6)):FOR II=2 TO 8:INPUT#1,P(II,I)
50 NEXT:NEXT:CLOSE:INPUT"このキャラクターの名前を決めてください.",N$
60 KILL F$+".BAS":OPEN F$+".DAT" FOR OUTPUT AS #1:PRINT#1,N$
70 FOR I=1 TO 8:FOR II=1 TO 8:PRINT#1,P(II,I):NEXT:NEXT:CLOSE:END
```

《リスト2》『対決！SPRITE』のメインプログラム・リスト

```
100 '★★★★★★★★★★★★  対決！スプライト  ★★★★★★★★★★★★
110 CLS:SCREEN @0:DIM S(2,6),N$(2),P%(127),F$(2),S$(5),X(2):COLOR 7,0,7,4
120 PAINT(0,0),1:PLAY"@67":X(1)=130:X(2)=435
130 SYMBOL(30,50),"対決！",14,12,2,,,9:SYMBOL(100,200),"SPRITE",9,9,3,,,8
140 FOR I=0 TO 1:R=I+1:LINE(230,352+I*38)-(350,382+I*38),PSET,7,BF,0
150 LOCATE 28,19+2*I:PRINT STR$(R);:INPUT "P:",F$(R)
160 OPEN F$(R)+".DAT" FOR INPUT AS #1:INPUT#1,N$(R):F=0:FOR II=0 TO 63
170 INPUT #1,A:IF A>32767 THEN A=A-65536
180 F=F+A:P%(II+(64*I))=A:NEXT
190 X=RND(-1):X=RND(-ABS((F+1)*(P%(30+(64*I))+1)))
200 FOR II=1 TO 5:S(R,II)=INT(RND*190)+11:NEXT:CLOSE:NEXT:X=RND(-TIME)
210 CLS:FOR I=1 TO 5:READ S$(I):NEXT:FOR I=0 TO 1:R=I+1:E=ABS(I-1)
220 LINE(170*I,280*I)-(170*I+469,280*I+190),PSET,7,B
230 PUT@A(474*E,28+280*I)-(474*E+15,43+280*I),P%,PSET,10,10,,64*I
240 SYMBOL(474*E,280*I+5),N$(R),1,1,7
250 FOR II=1 TO 5:U=280*I+25+30*(II-1):SYMBOL(170*I+1,U+2),S$(II),1,1,7
260 LINE(170*I+66,U)-(170*I+2*S(R,II)+66,U+20),PSET,4,BF
270 NEXT:PUT@A(I*200+200,220)-(I*200+215,235),P%,PSET,2,2,,64*I:NEXT
280 'MAIN-----------------------------------------------------------------
290 PL$="@32O4E1":PK$="@32O4G1":PJ$="@32O5C1":WHILE INKEY$="":WEND
300 P=1:S(P,6)=S(P,6)+S(P,4)+30:IF S(P,6)>2000 THEN GOSUB *ON
310 P=2:S(P,6)=S(P,6)+S(P,4)+30:IF S(P,6)>2000 THEN GOSUB *ON
320 GOTO 300
330 *ON'------------------------------------------------------------------
340 T=3-P:D=INT((S(P,2)+50)/5-S(T,3)/5+INT(RND*(S(P,2)/40)))
350 S(P,6)=0:C=6:P$="O4C16":IF D<2 THEN D=2
360 D$=STR$(D)
370 IF (S(P,5)/2)^2>RND*20000 THEN C=3:D=INT(D*3):P$="O4C4":D$=STR$(D)
380 IF S(P,4)*2>RND*4000 THEN C=4:D=0:D$="よけた":P$="R"
390 FX=364:EX=230:SU=-8:IF P=1 THEN SWAP FX,EX:SU=-SU
400 FOR I=FX TO EX STEP SU:SYMBOL(I,220),"-",4,2,T+4
410 SYMBOL(I,220),"-",4,2,0:NEXT:MO=S(T,1):S(T,1)=S(T,1)-D:PLAY P$
420 D$=AKCNV$(D$):SYMBOL(X(T),235),D$,1,1,C:IF S(T,1)<0 THEN S(T,1)=0
430 IF C=4 THEN WAIT 30:GOTO 460
440 FOR I=MO TO S(T,1) STEP -1:U=170*(T-1)+66+2*I
450 LINE(U,280*(T-1)+25)-(U+1,280*(T-1)+45),PSET,0,BF:WAIT 3:NEXT
460 SYMBOL(X(T),235),D$,1,1,0:IF S(T,1)<1 THEN *OUT ELSE RETURN
470 *OUT'-----------------------------------------------------------------
480 IF S(1,1)<S(2,1) THEN P=2 ELSE P=1
490 T=3-P:FOR I=0 TO 255:LINE(0,220*(T-1)+I)-(640,220*(T-1)+I),PSET,0
500 NEXT:SYMBOL(0,220*(T-1)+30),AKCNV$(STR$(P))+"Pの勝利",5,10,5
510 PLAY OFF:PLAY ON:PLAY PL$,PK$,PJ$:WHILE INKEY$="":WEND:END
520 '---------------------------------------------------------------------
530 DATA "H    P","攻 撃 力","防 御 力","すばやさ","運の良さ"
```

分かりません。ワクワクして待っていてください。対決するには，メイン・プログラムを実行します。選手のファイル名(はじめに保存したスプライト・ファイルの名前で結構です)を入力します。拡張子はつけないでください。あっそうだ，相手のキャラクターも作っておいてください。でも同じキャラクター同士で対決もできます。

アドバイス

攻撃力が高いと1回でたくさんのダメージを与えられます。もし，これが相手の防御力より低いと，2，3ポイントぐらいずつしかダメージを与えられません。運のよさが高いほど会心の一撃の確率が高くなります。すばやさが高いと，相手の攻撃を回避する確率が高くなります。すばやさに差があると，高いほうは相手1回につき何回も攻撃できます。あと，それぞれステータスは最高200です。

キャラをたくさん作って友達のキャラと対戦させよう！

苦労した点

キャラのステータスの決めかた，RND命令の使いかたに苦労しました。

CHECKER FLAG

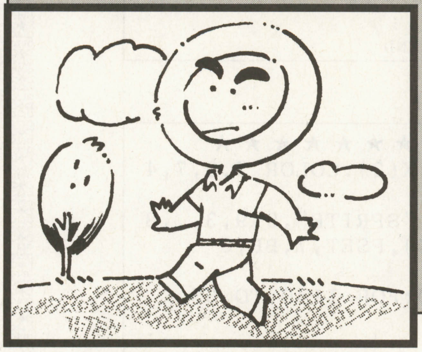
Dr.D：自分で作ったスプライト・キャラクターを友達と対決させられるぞ。
編：一度データを変換しなければいけないのが少し面倒くさいかな。

★参考にしたもの

お気楽♪BASIC（ソフトバンク）

★編集のみなさん!! 影さんって，どんな人ですか？ 教えて!!(島根県・**長田繁幸14歳**)……【**つぐ美**：影…って誰ですか？**編**：そんな人いましたっけ？**影**：ま，またまたぁ。悪い冗談やめてよ。**Dr.D**：つまりそれだけ影が薄いってことかの。**影**：ヒ…ヒドイ!!(涙)】

FM TOWNS(F-BASIC386 V2.1 L10以降)用



ジャンル不明。あなたは最高何点取れる？

@(アット)くんのおでかけ

～スペシャルDELUXE-Version～

岡崎　芳友(16歳)

どういうもんですか

95年の5月号77ページの続編です。前作との相違点は，1次元から2次元になりました。すごいっしょ。ちなみに，このゲームのアイデアは某人から提供されました。載ったらポケモン2おごるからねー。

どういれるんですか

リストはハイスコア・ファイル作成用とメインの二つがあります。短いほうがファイル作成リストです。こちらを実行すると，ファイルが作られます(常識)。長いほうはがんばって入力してください。

どうあそぶんですか

タイトルなどでは表示されるようになっているので，ゲームのメイン部分について。

まず，@くんがフィールドの左下にいます。そして，X，Yの各ルーレットが回ります。それをテンキーの[5]で止めてください。止まった数字がこのターンで動ける@くんの歩数です。Xは左右，Yが上下方向となっています。テンキーの[2]，[4]，[6]，[8]で動かしてください。ジグザグ走行も可能です。また，フィールドには緑と赤のマス。緑は芝生で安全なんですが，赤いところを通ると，ダメージを受けます。信号無視ですから。

そんなこんなで，@くんを右上の色の違うマスへ到着させればそのステージはクリアです。X，Yがあまっていても結構です。そうしたら，ここまでの行ないを数値にして，合計が0，またはそれ以上になって，初めて次のステージに挑めます。得点増加率がカギですね。

《第1表》変数表

FI	フィールドの状態
MW	前に歩いたか判定
RNK	ランキングスコア
KIROKU	各ステージ合計点
SCORE	WALKのスコア
STAGE	ステージ(0から)
TOTAL	小計得点のスコア
ZOUKARITU	もち，得点増加率
GOUKEI	合計得点のスコア
KAKURITU	足もとが赤い確率
CX/CY	@くんの現在位置
MX/MY	あと何歩進めるか
DA	赤い所踏んだ回数
TU	ルーレットの回数
BONUS	ボーナスの得点
RF	タイトルで使用
C/I$/X/Y/R/I	思いっきり雑用

得点増加率ってなに

これは，@くんが連続で緑のマスを踏むと少しずつ増えていきます。@くんは一歩進むごとに(1＋得点増加率)点が加算されます。また，ステージをクリアすれば，これが2増え，さらにその時ルーレットの残り数字が0，0だったら，さらに倍になります。すごいね！クイズ○ービーみたいだ！メーターもあるからわかりやすいでしょ(けど10まで)。

どう見ればいいの？

少し長めですが，簡単な命令でわかりやすくしたつもりなので，たぶんわかってもらえるとは思いますが，変数表を添付します。

作ってどうでしたか

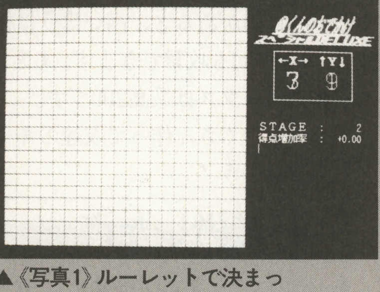
某人が98版で簡易サンプル・バージョンを作ってくれたので，結構サクサクと作れました。スコア調整に手間どりましたね。どう調整しても1面ムズいんだよなぁ。あと，書き忘れましたが，@くんが歩いた後は赤になりますが，次のステージでは緑になりますので。

CHECKER FLAG

編：このゲームのジャンルはいったい何に分類されるのでしょうか？

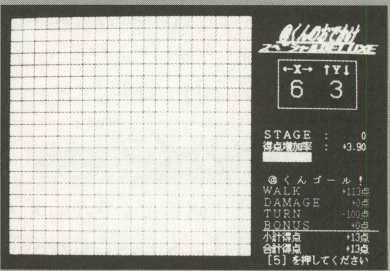
Dr.D：いちおうパズルゲームになるのかのう。

編：高い得点増加率を維持すると，スコアがみるみる増えます。結構ハマりますね。



▲《写真1》ルーレットで決まった数だけ移動できます

▲《写真2》ゴールすると動きかたによって点数が決まります



★DOS/Vを組み立てたいと思っているのですが，知人から「難しいよ!!」と言われました。CPUも半額になったし，そろそろ始めようと思います。私みたいな不器用な奴にできるのでしょうか？(青森市・**上野蘭子15歳**)……【**編**：そんな時こそ別冊「DOS/V製作」！】

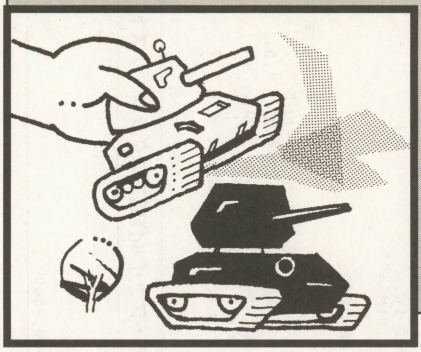
《リスト2》『@くんのおでかけ』のメイン・プログラム・リスト

```
10 '@くんのおでかけSPECIAL-DELUXE VERSION FOR TOWNS
20 *INIT1 '                                              画面設定
30 SCREEN@ 0:CONSOLE 0,25,0:CLS 0:RANDOMIZE TIME
40 DIM FI(20,20),MW(20,20),RNK(8),KIROKU(100)
50 *INIT2 '                                              変数設定
60 SCORE=0:C=7:STAGE=0:TOTAL=0:ZOUKARITU=0:GOUKEI=0
70 *TITLE '                          かっこいい(ウソ)タイトル画面
80 LINE(0,0)-(639,479),PSET,1,BF
90 SYMBOL(0,  0),"あの@くんのおでかけに期待の新作登場(笑)!",1,2,7,,,9
100 SYMBOL(0, 64),"@くんのおでかけ",1,2,7,,,15,8
110 SYMBOL(0, 96),"SPECIAL DELUXE VERSION",2,2,7,,,15,8
120 SYMBOL(0,128),"PUSH [5] KEY TO START",2,2,6,,,11
130 SYMBOL(0,160),"PUSH [8] KEY TO HELP!",2,2,6,,,11
140 SYMBOL(0,192),"PUSH [2] KEY TO RANK!",2,2,6,,,11
150 SYMBOL(400,460),"CREDIT 0",2,1,7,,,1
160 I$=INKEY$
170 IF I$="8" THEN GOSUB *HOW
180 IF I$="5" THEN RF=0:GOTO 220
190 IF I$="2" THEN RF=1:GOSUB *RANK
200 C=C+1:SYMBOL(400,444),"INSERT COIN(S)",2,1,C MOD 8,,,9
210 GOTO 160
220 LINE(512,460)-(527,475),PSET,1,BF:SYMBOL(512,460),"1",2,1,7,,,1:BEEP
230 FOR I=0 TO 479:LINE(0,I)-(639,I),PSET,0:NEXT I
240 *GAMEMAKING '                                        ゲーム準備
250 CLS 1:LINE(440,377)-(630,377),PSET,0
260 KAKURITU=10-STAGE*.5!:IF KAKURITU<5 THEN KAKURITU=5
270 FOR Y=1 TO 20:FOR X=1 TO 20:FI(X,Y)=INT(RND*KAKURITU)+1
280 IF MW(X,Y)=1 THEN FI(X,Y)=2
290 IF FI(X,Y)=1 THEN LINE(X*20+1,Y*20+1)-STEP(17,17),PSET,2,BF:GOTO 310
300                    LINE(X*20+1,Y*20+1)-STEP(17,17),PSET,4,BF
310 NEXT X,Y
320 FOR Y=1 TO 20:FOR X=1 TO 20:MW(X,Y)=0:NEXT X,Y
330 FI(20,0)=2:C=INT(RND*7)+1
340 LINE(401,21)-STEP(17,17),PSET,C-(C=2)+(C=4),BF
350 SYMBOL(462, 32),"@くんのおでかけ",1,2,7,,,19
360 SYMBOL(430, 64),"ｽﾍﾟｼｬﾙDELUXE",2,1,7,,,19
370 SYMBOL(472,100),"← X →   ↑ Y ↓",1,1,7,,,1
380 LINE(464,92)-STEP(128,80),PSET,6,B
390 CX=1:CY=20:SYMBOL(22,402),"@",1,1,0,,,1:GOSUB *PUTSCORE
400 *MAIN '                                              ルーレット
410 WHILE INKEY$<>"":WEND:TU=TU+1
420 MX=INT(RND*9)+1:MY=INT(RND*9)+1:LINE(465,116)-(591,171),PSET,0,BF
430 SYMBOL(448,124),AKCNV$(STR$(MX))+AKCNV$(STR$(MY)),2,2,7
440 IF INKEY$="5" THEN ELSE BEEP 363523, 3,1000:GOTO 420
450                                   BEEP 363523,50,2000
460 *MOVE '                                                  移動
470 I$=INKEY$
480 IF I$<>"2" AND I$<>"4" AND I$<>"6" AND I$<>"8" THEN 470
490 CIRCLE(CX*20+10,CY*20+10),8,2,,,,F:FI(CX,CY)=1:MW(CX,CY)=1
500 IF I$="8" IF CY<>1  IF MY<=0 THEN 470 ELSE CY=CY-1:MY=MY-1 ELSE 470
510 IF I$="6" IF CX<>20 IF MX<=0 THEN 470 ELSE CX=CX+1:MX=MX-1 ELSE 470
520 IF I$="2" IF CY<>20 IF MY<=0 THEN 470 ELSE CY=CY+1:MY=MY-1 ELSE 470
530 IF I$="4" IF CX<>1  IF MX<=0 THEN 470 ELSE CX=CX-1:MX=MX-1 ELSE 470
540 SYMBOL(CX*20+2,CY*20+2),"@",1,1,0,,,1
550 LINE(465,116)-(591,171),PSET,0,BF
560 SYMBOL(448,124),AKCNV$(STR$(MX))+AKCNV$(STR$(MY)),2,2,7
570 ZOUKARITU=ZOUKARITU+.05!:SCORE=SCORE+ZOUKARITU+2
580 GOSUB *PUTSCORE
590 IF CX=20 AND CY=1 THEN *GOAL
600 IF FI(CX,CY)=1 THEN GOSUB *DAMAGE
610 IF MX=0 AND MY=0 THEN ELSE GOTO 470
620 GOSUB *PUTSCORE:GOTO *MAIN
630 *GOAL '                                                  ゴール
640 PLAY "T120@48O4C24R32C&C2^C16R3C16","T120@48O4E24R32E&E2^E16R3E16"
650 ZOUKARITU=ZOUKARITU+2:GOSUB *PUTSCORE
660 BONUS=-(MX=0)*20-(MY=0)*20+STAGE*30+TOTAL 'このTOTALは前STAGEのもの
670 TOTAL=SCORE-DA*20*STAGE-TU*25+BONUS:LINE(440,377)-(630,377),PSET,6
680 GOUKEI=GOUKEI+TOTAL
690 COLOR 5:LOCATE 55,15:PRINT        "@くんゴール!":WAIT 150
700 COLOR 4:LOCATE 55,16:PRINT USING"WALK       +######点";SCORE
710 COLOR 2:LOCATE 55,17:PRINT USING"DAMAGE     +#####点";-DA*20*STAGE
720 COLOR 2:LOCATE 55,18:PRINT USING"TURN        +####点";-TU*25
730 COLOR 4:LOCATE 55,19:PRINT USING"BONUS      +######点";BONUS
740 WAIT 100
750 COLOR 6:LOCATE 55,20:PRINT USING"小計得点     +#######点";TOTAL
760 COLOR 7:LOCATE 55,21:PRINT USING"合計得点     +#######点";GOUKEI
770 KIROKU(STAGE)=INT(TOTAL):STAGE=STAGE+1:DA=0:TU=0:BONUS=0
780 IF TOTAL<0 THEN *DEAD
790 COLOR 7:LOCATE 55,22:PRINT      "[5]を押してください"
800 I$=INKEY$:IF I$<>"5" THEN 800
810 SCORE=0:TOTAL=0
820 IF MX=0 AND MY=0 THEN ZOUKARITU=ZOUKARITU*2
830 LINE(440,246)-(639,377),PSET,0,BF:GOTO *GAMEMAKING
840 *DAMAGE '                                ダメージ食らったウォウ
850 FOR I=1 TO 50:BEEP 363523,2,1000:WAIT 2:NEXT I
860 ZOUKARITU=0:GOSUB *PUTSCORE:SCORE=SCORE+STAGE:DA=DA+1:RETURN
870 *PUTSCORE '                                          点数表示
880 LINE(440,246)-(639,261),PSET,0,BF
890 LOCATE 55,11:PRINT USING"STAGE    :    ###";STAGE
900 LOCATE 55,12:PRINT USING"得点増加率   : +###.##";ZOUKARITU
910 LINE(440,246)-STEP(ZOUKARITU*20,15),PSET,4,BF
920 RETURN
930 *DEAD '                                                死んだ
940 SYMBOL(0,420),"死んでもうた          ん",2,2,2,,,1
950 FOR I=1 TO 200
960 Y=INT(RND*20)+CY*20:X=INT(RND*20)+CX*20:C=INT(RND*7)+1:R=INT(RND*10)
970 CIRCLE(X,Y),R,C,,,,F:BEEP 363523,5,R*200:NEXT I:BEEP 363523,200,1000
980 CLS
990 FOR I=0 TO 340 STEP 20:LINE(300+I,0)-(300+I,(STAGE+1)*19.2!),PSET,6
1000 NEXT I
1010 FOR Y=0 TO STAGE-1
1020 LINE(300,Y*16)-STEP(KIROKU(Y)/5,14),PSET,4+(KIROKU(Y)<0)*2,BF
1030 SYMBOL(0,Y*16),"STAGE:"+STR$(Y)+"/"+STR$(KIROKU(Y))+"ptz",2,1,7,,,1
1040 WAIT 10:NEXT Y
1050 LINE(300,Y*16)-STEP(GOUKEI/20,14),PSET,5,BF:GOUKEI=INT(GOUKEI)
1060 SYMBOL(0,Y*16),"TOTAL:"+STR$(GOUKEI)+"ptz",2,1,7,,,1
1070 WAIT 200+STAGE*20:GOSUB *RANK:GOUKEI=0:GOTO *INIT2
1080 *HOW '                                      HOW  TO  遊び方
1090 LINE(0,0)-(639,479),PSET,1,BF:RESTORE 1260:FOR I=1 TO 10:READ A$,C
1100 SYMBOL(0,I*48-48),A$,2,2,C,,,9,22.3!:NEXT I
1110 IF INKEY$="" THEN 1110 ELSE *TITLE
1120 *RANK '              ランキング、略してスーパーランキング1440IN北海道
1130 GOUKEI=INT(GOUKEI):LOAD@"@RANKING.DAT",RNK
1140 STOP OFF:CLS 1:LINE(0,0)-(639,479),PSET,1,BF
1150 FOR I=0 TO 7:IF RNK(7-I)<GOUKEI RNK(8-I)=RNK(7-I):RNK(7-I)=GOUKEI
1160 NEXT:KILL"@RANKING.DAT":SAVE@"@RANKING.DAT",RNK
1170 SYMBOL(16,32),"★今週のベスト8★",4,6,6,,,23
1180 FOR I=0 TO 7:A$=STR$(I+1)+"位"+RIGHT$("  "+STR$(RNK(I)),6)+"ptz"
1190 SYMBOL(112,164+I*32),AKCNV$(A$),2,2,7+(RNK(I)=GOUKEI)*5,,,9:NEXT I
1200 IF RF=0 THEN M$="SCORE:"+AKCNV$(STR$(GOUKEI))+"ptz       "
1210            M$=M$+"[5]を押して下さい。"
1220 SYMBOL(320-LEN(M$)*4,434),M$,1,2,7,,,9:M$=""
1230 WHILE INKEY$<>"":WEND
1240 I$=INKEY$:IF I$="5" THEN STOP ON ELSE 1240
1250 IF RF=1 THEN GOTO *TITLE ELSE *INIT2
1260 '                                           メッセージデータ
1270 DATA "HOW  TO  あそびかた",6,"ルーレットをテンキーの5",7
1280 DATA "で止めテンキーで動かして",7,"ミギウエハウスへ連行だ!",5
1290 DATA "地面が赤いを歩くとねぇ、",2,"HPが減っちゃうからね。",2
1300 DATA "歩いたあとも赤くなるぜ。",2,"Be  careful!!",2
1310 DATA "Let's  やろうぜ!!",5,"Push何かKEYで戻る",7
```

《リスト1》『@くんのおでかけ』のハイスコア・ファイル作成プログラム・リスト

```
10 DIM RNK(8)
11 FOR I=0 TO 7
12 READ RNK(I):NEXT I
13 SAVE@"@RANKING.DAT",RNK
14 DATA 5000,4500,4000,3000,2000,1000,500,-500
```

★「別冊付録」はとてもいい。今度は「影さんのマジックボックス」を別冊化して!!(1行プログラム，とても好きです)(青森県八戸市・西塚務14歳)……【影：そうだな。今までのを集めて1冊の本にできるくらいたまったらぜひやろう!…どれくらいかかるやら…。】



2人対戦専用ウォー・シミュレーション

DIGNITY

ディグニティ

YASI SOFT(22歳)

ストーリー

自分の意志を持ち，行動することができる人工頭脳搭載型戦闘ユニット「U-003」は，生産途中に塗料となる原料の高騰により，その半数が塗装されず白いまま出荷された。このため黒く塗装された側が白側を軽蔑し，迫害するまでになった。人間もその風潮を受け，白側を重要でない任務や危険度の高い任務につかせていた。それらはまさに，かつて白人が黒人に対して行なったのと同じ差別であった――色の立場のみ逆であったが。そしてついに，白側は自由と平等を求めて黒側に尊厳ある戦いを始めたのであった。

内　容

というわけで2人対戦ものです。見た目はシミュレーションですが，実際かなりアクション性が強くてジャンル不明です（僕は「戦術アクション」とほざいていますが)。1プレイヤーは白軍，2プレイヤーは黒軍を担当し，敵側のユニットを全滅させてください。五つの戦域で多く勝利した側の勝ちです。

操作方法

基本的にカーソルでコマンド・移動方向の選択，スペース・キーでコマンド等の決定やゲーム進行，リターン・キーでコマンドのキャンセルを行ないます。行動するユニットが赤い枠で囲まれるのでコマンドを選択します。コマンドは，

移動：MO(機動力)があれば行なえます。移動方向をカーソルで選択し，スペース・キーで決定。リターン・キーでキャンセルしてコマンド選択へ戻ります。

攻撃：AM(弾薬)があれば行なえます。画面に射程可能範囲が示され，方向ゲージが回転するのでスペース・キーで方向を決定します。このときまでならキャンセルできますが，決定した場合は，次にパワーゲージが現れますので弾丸のパワーをリターン・キーで決定します。

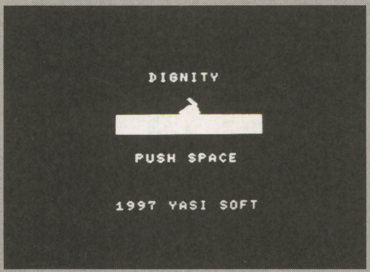
待機：スペース・キーで決定。何もしません。「本当ですか？」などのサービスは一切ないので間違って選択すると泣きを見ます。

さらに内容

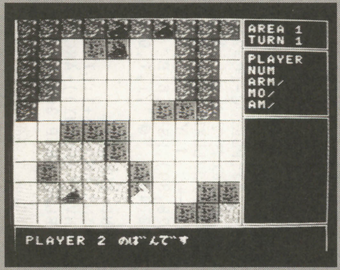
・どちらが先攻かはランダムなので，1プレイヤー取り合いはしないように（ストーリー上で白軍が中心的存在だとの取り合いは責任を取りません)。

・山岳地帯（赤茶色）や森林地帯（緑色）へ侵入するときや，川・海（青色）から抜け出るときに移動失敗することがあります。

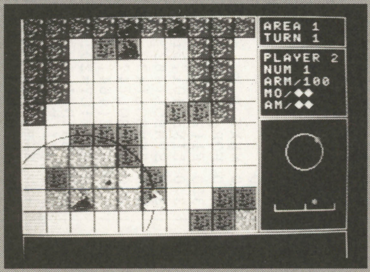
・攻撃力や相手に与えるダメージ，射程範囲は自分，相手のいる地形で効果を与えます。平地（黄色）を標準とすると，**森**…攻×，防◎，範×　**海**…攻△，防×，範△　**山**…攻◎，防×，範◎(ス



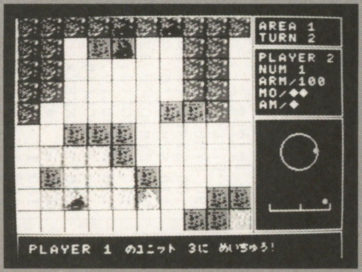
◀《写真1》タイトルです



◀《写真2》すべてのユニットを操作すると交代です



◀《写真3》方向と距離を決めます



◀《写真4》慣れないと命中させるのが難しいです

★なんか最近，1日3回はベーマガを読まないと気がすみません。とても怖いです。影さん，除霊してください。（東京都江東区・**小佐野岳13歳**）……【**編**：だめですよ，影さんに頼んじゃ。**影**：ほ～ら，ベーマガを読みたくな～る，読みたくな～る。】

CHECKER FLAG

編：地形効果などこの手のゲームで必要なところはしっかり押さえてあるし，視覚的なところでも放物線を描いて飛んでいく弾の影が地面に映っていたりと，細かいところにこだわりが見えますね。

Dr.D：１人用が欲しいところじゃが，コンピュータを人間くさく行動させるのが難しいかな。

バラシイ射程範囲となる）となっているので利用の場合注意を。

・平地で攻撃を受けると後方へ吹き飛ばされることがあります。

・森は2回，山は3回攻撃を受けると破壊され平地になります。

・コマンド実行後，そのユニットの機動力と弾薬がいくらか回復（補給）しますが，その度合いは森で大幅アップ，山で大幅ダウンです。初めはそれぞれ2ですが，最大5まで持てます。

《第1表》主な変数

UX(m,n)	ユニットのX座標
UY(m,n)	ユニットのY座標
T(m,n)	地形の種類（0…平地，1…森，2…海，3…山）
D(m,n)	地形の受けた攻撃回数
EA(m),ED(m),ER(m)	その地形における攻，防，範の効果
A(m,n)	ユニットの装甲
M(m,n)	残り機動力
AM(m,n)	残り弾薬数
R(m,n)	射程距離（攻撃を受けたときに減少することがある）
P	プレイヤー番号
U	ユニット番号

制作後記

手元にちゃんとした資料がないまま，SCREEN5モードやSOUND文を初採用したので，無駄な箇所があるかもしれません。またこの作品は，最初の設置場所（ランダム）とどちらが先攻かですごくハンディになると思います。「そこがいいんや」と言ってくれた関谷氏に感謝。さらには方向・パワーゲージの決定や弾丸の飛ぶシーンが，慣れてくると遅く感じられると思います。ゲージ入力の反応も遅いですが，このため目的方向の一歩手前で押すという必要性があり，僕としては気に入っています。なんといってもアクション性の強い「戦術アクション」だし。

そんなわけで一応2作目となりました(97年8月号)。今回も次回作に…と言いたいのですが，カール（明治）のプレゼント応募でまさかのプレステが当たってしまい，我が2＋とは疎遠になりがち。まあ「創作する喜び」がある限り次回作はあるでしょう。皆も新型ハードで遊んでばかりおらずMSXを引っぱり出せ！

たまにはいいこと書くなあ，オイラも。んじゃ，また次回（？）に期待を。

『DIGNITY』のプログラム・リスト

```
1 '♦♦♦ 1997,7,30 ♦♦♦
10 CLEAR:SCREEN5,2:COLOR15,1,1:CLS:OPEN"GRP:"AS#1:PSET(5,5):PRINT#1,"WAIT...":SE
TPAGE0,1:R=RND(-7)
20 DIMA(1,3),M(1,3),AM(1,3),R(1,3),UX(1,3),UY(1,3),T(9,9),D(9,9)
30 CLS:COLOR=(6,3,0,0):FORI=0TO3:READA,B:LINE(190,I*17)-(206,I*17+16),A,BF
40 FORJ=0TO50:M=RND(1)*16:N=RND(1)*16:PSET(190+M,I*17+N),B:NEXTJ,I:SETPAGE,0
50 FORI=0TO3:READA,B,C:EA(I)=A:ED(I)=B:ER(I)=C:NEXT:SPRITE$(0)="'みみ'"
60 FORI=1TO3:READA$:FORJ=0TO31:B$=B$+CHR$(VAL("&H"+MID$(A$,J*2+1,2))):NEXT:SPRIT
E$(I)=B$:B$="":NEXT
70 CLS:FORI=0TO6:COPY(190,0)-(206,16),1TO(I*16+75,86):NEXT:COLOR=(1,7,7,7)
80 FORI=0TO2:READA$,A,B:PSET(A,B):PRINT#1,A$:NEXT:FORI=0TO7:COLOR=(1,7-I,7-I,7-I
):FORJ=0TO20:NEXTJ,I
90 DEFUSR=342:A=USR(0):X=171
100 X=X-.2:IFX<75THENX=171
110 PUTSPRITE0,(X,70),15,2:IFINKEY$<>" "THEN100ELSECLS:PUTSPRITE0,(0,209)
120 FORI=0TO4:READA,B,C,D:LINE(A,B)-(C,D),15,B:NEXT:FORI=0TO6:READA$
130 PSET(187,I*10+5-(I>1)*7):PRINT#1,A$:NEXT
140 E=1:V=0:PLAY"V15L16":SOUND7,56
150 '♦♦♦ LOOP 1 ♦♦♦
160 T=0:FORI=0TO1:FORJ=0TO3:A(I,J)=100:M(I,J)=2:AM(I,J)=2:R(I,J)=60:NEXTJ,I
170 FORI=0TO9:READA$:FORJ=0TO9:D(J,I)=0:A=VAL(MID$(A$,J+1,1)):T(J,I)=A
180 COPY(190,A*17)-(206,A*17+16),1TO(J*18+1,I*18+1),0:NEXTJ,I
190 R=RND(-TIME):FORI=0TO1:FORJ=0TO3
200 UX(I,J)=INT(RND(1)*10):UY(I,J)=INT(RND(1)*10):A=UX(I,J):B=UY(I,J)
210 IFT(A,B)>3THEN200
220 T(A,B)=T(A,B)+4:PUTSPRITEI*4+J+2,(A*18+1,B*18+1),1-(I=0)*14,2:NEXTJ,I
230 PSET(219,5):PRINT#1,E:PLAY"O6CDGDFEDCDG2R":GOSUB1040:GOSUB1050:P=-(RN>50)
240 '♦♦♦ LOOP 2 ♦♦♦
250 PSET(219,15):PRINT#1,USING"##";T¥2+1:U=0:PSET(10,190):PRINT#1,"PLAYER"P+1"のは
"んでず":PLAY"O7CR8CR8CR":GOSUB1040
260 GOSUB1080:GOSUB1060:PSET(243,32):PRINT#1,USING"#";P+1
270 IFA(P,U)=0THENU=U+1:GOTO270ELSEPSET(211,42):PRINT#1,U+1:PLAY"O5FC"
280 GOSUB1040:PUTSPRITE1,(UX(P,U)*18+1,UY(P,U)*18+1),13,1
290 PSET(219,52):PRINT#1,USING"###";A(P,U):P(0)=M(P,U):P(1)=AM(P,U):FORI=0TO1
300 PSET(211,I*10+62):PRINT#1,STRING$(P(I),"♦")+STRING$(5-INT(P(I))," "):NEXT
310 '♦♦♦ COMMAND ♦♦♦
320 GOSUB1070:FORI=0TO2:PSET(195,I*10+100):PRINT#1,MID$("いどう こうげ きたいき",I*5+1,5)
:NEXT:Y=0:A=USR(0)
330 PUTSPRITE0,(187,Y*10+101),15,0:S=STICK(0):Y=Y+(S=5)*(Y<2)-(S=1)*(Y>0)
340 IFSTRIG(0)THENA=USR(0):PLAY"O6E":ONY+1GOTO370,500,350ELSE330
350 PSET(10,190):PRINT#1,"ひとます たいき":GOSUB1080:GOSUB1060:GOTO870
360 '♦♦♦ MOVEMENT ♦♦♦
370 IFM(P,U)<1THENPSET(10,190):PRINT#1,"きどうりょくが ありません":GOSUB1090:GOTO320
380 GOSUB1070:X=UX(P,U):Y=UY(P,U):FORI=(Y>0)TO-(Y<9):FORJ=(X>0)TO-(X<9)
390 COPY((X+J)*18+1,(Y+I)*18+1)-((X+J)*18+17,(Y+I)*18+17)TO(J*18+209,I*18+124)
400 NEXTJ,I:XX=0:YY=0
410 PUTSPRITE0,(XX*18+209,YY*18+124),13,1:IFINKEY$=CHR$(13)THEN320
420 S=STICK(0):XX=XX-(S=3)*(X+XX<9)*(XX<1)+(S=7)*(X+XX>0)*(XX>-1):YY=YY-(S=5)*(Y
+YY<9)*(YY<1)+(S=1)*(Y+YY>0)*(YY>-1)
430 IFSTRIG(0)=0THEN410ELSEIF(XX=0ANDYY=0)THEN410
440 IFT(X+XX,Y+YY)>3THENPSET(10,190):PRINT#1,"ほかのユニットがいてしんにゅうできません":GOSUB1090:
XX=0:YY=0:GOTO410
```

★夜寝ていると，部屋のどこかで，カサカサ音が!! ゴキブリか？ と思い，殺虫剤片手に音のほうを見ると，そこにいたのはクワガタ虫だった。なぜ!!（千葉県君津市・**しるばい19歳**）……**【影：へぇ～，君のところじゃ，ゴキブリをクワガタって呼ぶのかぁ。】**

```
450 A=T(X+XX,Y+YY):MP=-(A=1)*15-(A=3)*40-(T(X,Y)=6)*30:GOSUB1050
460 M(P,U)=M(P,U)-1:IFMP>RNTHENPSET(10,190):PRINT#1,"いと゛うて゛きませんて゛した":GOSUB1090:G
OTO870
470 T(X,Y)=T(X,Y)-4:T(X+XX,Y+YY)=A+4:UX(P,U)=X+XX:UY(P,U)=Y+YY
480 PUTSPRITEP*4+U+2,(UX(P,U)*18+1,UY(P,U)*18+1),1-(P=0)*14,2:GOTO870
490 '♦♦♦ ATTACK ♦♦♦
500 IFAM(P,U)<1THENPSET(10,190):PRINT#1,"た゛んやくか゛ ありません":GOSUB1090:GOTO320
510 X=UX(P,U):Y=UY(P,U):FORI=1TO2:SETPAGE,I:COPY(1,1)-(179,179),0TO(1,1),I
520 NEXT:R=R(P,U)*ER(T(X,Y)-4):CIRCLE(X*18+9,Y*18+9),R,1-(P=0)*14:SETPAGE0,0
530 COPY(1,1)-(179,179),2TO(1,1):GOSUB1070:CIRCLE(218,115),15,15:AN=0:A=USR(0)
540 DRAW"BM194,159D5R50U5BM219,159D5"
550 IFINKEY$=CHR$(13)THENGOSUB1100:GOTO320ELSEIFSTRIG(0)THENAN=AN-.175:GOTO570
560 X=218+COS(AN)*15:Y=115-SIN(AN)*15:PUTSPRITE0,(X,Y-1),8,0:AN=AN+.175:GOTO550
570 GOSUB1110:Y=157:PW=1
580 X=195+PW¥2:PUTSPRITE0,(X,Y-1),8,0:IFINKEY$=CHR$(13)THEN600ELSEPW=PW+1:IFPW>1
00THENPW=1:GOTO580ELSE580
590 '♦♦♦ SHOT ♦♦♦
600 AM(P,U)=AM(P,U)-1:GOSUB1110:R=R*PW*.01:X=UX(P,U)*18+9:Y=UY(P,U)*18+9:I=0
610 SX=X+COS(AN)*I:SY=Y-SIN(AN)*I:PUTSPRITE1,(SX,SY),1,0
620 PUTSPRITE0,(SX,SY+(I^2/R-I)),8,0:IF(SX<2ORSX>176ORSY<0ORSY>176)THEN640
630 SOUND6,20/R*I:SOUND7,49:SOUND8,15:I=I+1.5:IFI<RTHEN610ELSE650
640 GOSUB1100:FORI=0TO1:PUTSPRITEI,(0,209):NEXT:SOUND7,56:SOUND8,0:GOTO870
650 SOUND6,30:SOUND7,49:SOUND8,20:SOUND11,0:SOUND12,30:SOUND13,0
660 GOSUB1100:X=SX¥18:Y=SY¥18:PUTSPRITE0,(X*18+1,Y*18+1),8,3
670 PUTSPRITE1,(0,209):FORI=0TO1200:NEXT:SOUND7,56:I=0:J=0:IFT(X,Y)<4THEN820
680 IFX<>UX(I,J)ORY<>UY(I,J)ORA(I,J)=0THENJ=J+1:IFJ>3THENJ=0:I=1:GOTO680ELSE680
690 A$="ユニット"+STR$(J+1):D=30*EA(T(UX(P,U),UY(P,U))-4)*ED(T(X,Y)-4)
700 PSET(10,190):PRINT#1,"PLAYER"I+1"の"A$"に めいちゅう!":GOSUB1080:GOSUB1060
710 PSET(10,190):PRINT#1,"タ゛メーシ゛"INT(D)" !":GOSUB1080:GOSUB1060
720 A(I,J)=A(I,J)-D:IFA(I,J)>=1THEN750ELSEA(I,J)=0:PUTSPRITEI*4+J+2,(0,209)
730 PSET(10,190):PRINT#1,A$+"を はかいしました!":T(X,Y)=T(X,Y)-4:GOSUB1080:GOSUB1060
740 K=0:FORJ=0TO3:K=K+A(I,J):NEXT:IFK=0THEN930ELSE820
750 GOSUB1050:IFRN<30THENR(I,J)=R(I,J)*.95
760 IFT(X,Y)<>4THEN820
770 A=SGN(UX(P,U)-X)*(X>0ANDX<9):B=SGN(UY(P,U)-Y)*(Y>0ANDY<9)
780 GOSUB1050:IFT(X+A,Y+B)>3ORRN<60THEN820ELSET(X,Y)=T(X,Y)-4
790 T(X+A,Y+B)=T(X+A,Y+B)+4:PSET(10,190):PRINT#1,A$+"を は゛くふうて゛とは゛した"
800 PUTSPRITEI*4+J+2,((X+A)*18+1,(Y+B)*18+1),1-(I=0)*14,2:UX(I,J)=X+A:UY(I,J)=Y+
B:GOSUB1080:GOSUB1060
810 '♦♦♦ DESTRUCTION OF GROUND ♦♦♦
820 D(X,Y)=D(X,Y)+1:D=D(X,Y):B=T(X,Y)MOD4:IF(D=2ANDB=1)THEN840
830 IF(D<>3ORB<>3)THEN870
840 PSET(10,190):PRINT#1,MID$("もりやま",1-2*(B=3),2)+"をはかいしました":COPY(190,0)-(206,16
),1TO(X*18+1,Y*18+1),0:GOSUB1080
850 T(X,Y)=T(X,Y)-1+(B=3)*2:GOSUB1060
860 '♦♦♦ LOOP END ♦♦♦
870 A=T(UX(P,U),UY(P,U)):IFA=5THENA=1.5ELSEIFA=7THENA=.6ELSEA=1
880 M(P,U)=M(P,U)+A*.5:IFM(P,U)>5THENM(P,U)=5
890 AM(P,U)=AM(P,U)+A*.5:IFAM(P,U)>5THENAM(P,U)=5
900 FORI=0TO1000:NEXT
910 U=U+1:IFU=4THENP=1-P:T=T+1:GOTO250ELSEIFA(P,U)=0THEN910ELSE270
920 '♦♦♦ ALL DESTRUCTION ♦♦♦
930 PSET(10,190):PRINT#1,"このちたいは "+MID$("しろくろ",(1-I)*2+1,2)+"く゛んか゛ せいあつした"
940 :PLAY"V15L16O6GFEDGFEDGFEDCEGR16.C4O7C":GOSUB1040:GOSUB1080:GOSUB1060
950 FORJ=0TO10:PUTSPRITEJ,(0,215):NEXT:V=V-(I=1):E=E+1:IFE<>6THEN160
960'♦♦♦ GAME END ♦♦♦
970 CLS:IFV>2THENP=0ELSEP=1:V=5-V:LINE(90,60)-(170,100),15,BF
980 FORI=0TO2:PUTSPRITEI,(100+I*20,70),15-P*14,2:NEXT
990 PSET(8,120):PRINT#1,STR$(V)+"つのちたいて゛しょうりした"+MID$("しろくろ",P*2+1,2)+"く゛んのしょうりて゛
ある"
1000 PLAY"R2O6EFG8FED8CDE8DCO5B8AO6CE8DCO5B8O6CO5BA8G8.FEA8GFA8GFG8E8."
1010 PLAY"O4BO5CEABO6CD2":PLAY"C2","V13O4C2":GOSUB1040:FORI=0TO3000:NEXT
1020 FORI=0TO2:PUTSPRITEI,(0,215):NEXT:RESTORE1180:GOTO70
1030 '♦♦♦ SUB ♦♦♦
1040 IFPLAY(0)THEN1040ELSERETURN
1050 RN=INT(RND(1)*100)+1:RETURN
1060 LINE(1,183)-(254,207),1,BF:RETURN
1070 LINE(183,88)-(254,179),1,BF:RETURN
1080 A=USR(0):IFSTRIG(0)THENA=USR(0):RETURNELSE1080
1090 PLAY"O1C4":GOSUB1040:GOSUB1080:GOSUB1060:RETURN
1100 COPY(1,1)-(179,179),1TO(1,1):RETURN
1110 CIRCLE(X,Y),2,8:PAINT(X,Y+1),8:RETURN
1120 '♦♦♦ DATA ♦♦♦
1130 DATA 11,14,12,1,4,7,6,13
1140 DATA 1,1,1,.88,.65,.8,.95,1.4,.9,1.25,1.2,1.8
1150 DATA FF808080808080808080808080808080FFFF01010101010101010101010101010101FF
1160 DATA 0001000000000000103040F356F542F158040A050281C1CE8FCFEFE56FB15FA54
1170 DATA 21801B054381030307433393 4F6E1DDB248198E042814040E0424CC9F276B8DB
1180 DATA DIGNITY,100,50,PUSH SPACE,90,120,1997 YASI SOFT,75,160
1190 DATA 0,0,180,180,0,182,255,208,182,0,255,25,182,27,255,85,182,87,255,180
1200 DATA AREA,TURN,PLAYER,NUM,ARM/,MO/,AM/
1210 '♦♦♦ MAP DATA ♦♦♦
1220 DATA 3333333333,3301100330,3300000330,3300000330,3000001130,0011100000,0222
100000,0122210000,0222210011,0000000112
1230 DATA 0011111111,1111111221,1111111122,1110011111,1110001111,0011111101,1111
111111,3331111111,3311100011,1111110000
1240 DATA 0000002200,0220022200,0200222001,0000222001,0000022000,0000002200,1100
222000,3310220012,3112200021,1122200022
1250 DATA 3333122011,1331100330,0110003333,3000000330,3102200010,1103300330,0033
332331,0223300110,3311033220,3330333310
1260 DATA 0000000333,0220000033,0021000000,0221000000,0000000110,0000000010,0000
000000,0000002000,3000000221,3300000011
3000 '
3010 '| PROGRAMMED BY YAS SUGIMOTO |
3020 '|                            |
3030 '|    THANKS TO TEN SEKYA     |
3040 '|                            |
3050 '|   PRODUCED BY YASI SOFT    |
3060 '|                            |
3070 '└────────────────────────────┘
```


★付録の「DOS/V製作」が良かったです。レトロな香りの表紙，わかりやすい組み立てプロセスと，初心者の心をつかむ記事だったと思います。(愛知県豊橋市・**君永信一23歳**)……【**編**：大好評「DOS/V製作」，これからもよろしく。**影**：私の別冊，「DOS/V破壊」もね。】

飛んでいる敵は桃ではないぞ

ぷりぷりばんばん！

澤田　広正（24歳）

はじめに

久しぶりの投稿です。ベーマガを買い始めて11年もたちました。初投稿はたしかFM-New7でした…。月日がたつのは早いものです…。現在はVBのプログラマーをやっています（数年後はわかりませんが…）。

近いうちにVBで何か作ろうと思っています。

内　容

至って単純なシューティング・ゲームです。

遊びかた

自機を操作して浣腸を打って，お尻に当てるだけです。高い位置にあるお尻ほど得点が高くなっています。また，お尻の真ん中に近いほど得点が高くなっています。お尻を打つとうんちが降ってきます。これに当たると得点が減ります。右下のお尻が左下の自機に当たるとタイム・オーバーです。単純でくだらないゲームですが遊んでください。

★　★

《第1表》マシン語の説明

C002	得点用
C003	うんちに当たった，タイム・オーバー
C004	得点用
C005～C058	初期設定
C059～C0A5	メイン
C0A6～C0C7	制限時間の表示
C0A8～C0F6	自機の移動
C0F7～C143	浣腸の設定
C144～C176	浣腸の移動
C177～C1C3	お尻の設定
C1C4～C235	お尻の移動
C236～C2C1	お尻と浣腸の当たり判定
C2C2～C2F7	うんちと自機の当たり判定
C2F8～C309	スプライトの表示
C30A～C315	スティック入力
C316～C321	トリガ入力
C322～C33B	乱数の取得
C33C～C3DB	スプライトデータ
C3DC～C3DF	自機の座標データ
C3E0～C3E1	タイム処理
C3E2	タイムデータ
C3E6～C3E7	トリガ処理用
C3E8	カウント
C3E9～C3EA	乱数保存用
C3EB～C3FA	浣腸のデータ
C3FB～	お尻のデータ

《第2表》ベーシックの説明

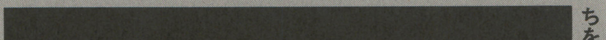
10～11	初期設定
12～13	マシン語の設定
14～18	メイン
19～22	タイム・オーバー
23～25	効果音
26～	マシン語データ

CHECKER FLAG

影：うーむ，少しばっちい気が…。

Dr.D：しかしだな，リストも思ったより短いし，敵の動きも◎■●#@＝±…。

編：長い説教が始まってしまいましたが，ま，とりあえず遊んでみてください。



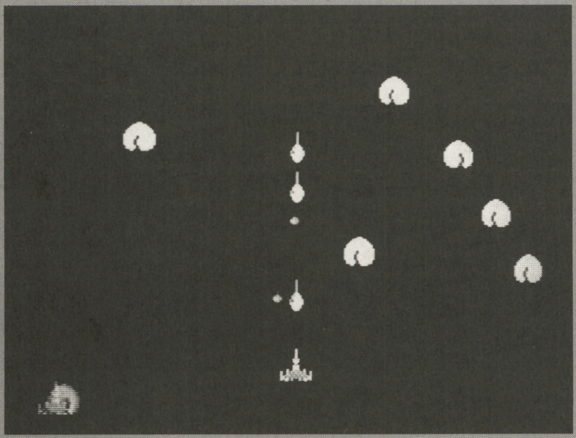
◀《写真1》落ちてくるうんちを避けながら攻撃だっ!!

▶《写真2》一番下のお尻は残り時間を表しています

★4年ぶりにベーマガを買った。随分変わったなぁーと思った。（愛知県知多市・浜野英雄21歳）……【影：てことで，4年前のベーマガを見てみると…ああっ，X68000が現役じゃないか～！うぅ，ぐす…。つぐ美：なにも泣かなくても…。この頃から「とこぷー」あるのね。】

『ぷりぷりばんばん』のプログラム・リスト

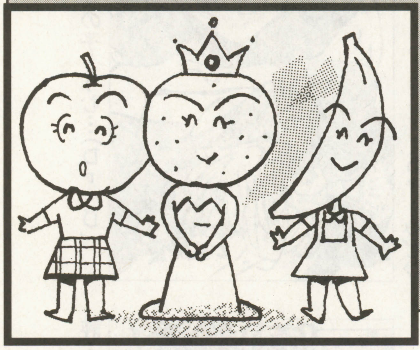
```
10 REM *** START ***
11 CLEAR300,&HBFFF:DEFINTA-Z:SCREEN1,2,0:WIDTH30:COLOR15,0,0:KEYOFF:DEFUSR=&HC00
0:DEFUSR1=&HC005:HS=1000
12 CLS:PRINT"A WAIT MOMENT!":AD=&HC000:ER=26:FORI=0TO29:READA$,B$:SM=0:FORJ=0TO3
2:A=VAL("&H"+MID$(A$,J*2+1,2)):POKEAD,A:SM=SM+A:AD=AD+1:NEXT:ER=ER+1
13 IF SM<>VAL("&H"+B$) THEN BEEP:PRINT"ERROR IN ";ER:END ELSE NEXT:POKE&HC3DE,0
14 REM *** MAIN ***
15 CLS:A=USR1(0):SC=0
16 A=USR(0):A=PEEK(&HC002):B=PEEK(&HC003):IF A>0 THEN SC=SC+(A*PEEK(&HC004))¥10:
GOSUB24
17 IF B=1 THEN GOSUB25:SC=SC-100:IF SC<0 THEN SC=0
18 IF B<>2 THEN 16
19 REM *** TIME OVER ***
20 LOCATE10,5:PRINT"TIME OVER !!":LOCATE8,8:PRINTUSING"HIGH-SC:####00";HS:LOCAT
E5,10:PRINTUSING"YOUR SCORE IS####00";SC:LOCATE8,12:PRINT"PUSH [UP] KEY !!"
21 IF NOT(STICK(0)=1 OR STICK(1)=1) THEN 21
22 IF HS<SC THEN HS=SC:GOTO15 ELSE 15
23 REM *** SOUND ***
24 SOUND7,135:SOUND6,31:SOUND1,80:SOUND12,20:SOUND13,0:SOUND8,16:RETURN
25 SOUND7,135:SOUND6,5:SOUND1,1:SOUND12,10:SOUND13,0:SOUND8,16:RETURN
26 REM *** DATA ***
27 DATA 1857000000213CC311003801A000CD5C0021EBC336001 1ECC3015B00EDB03E8032,0A50
28 DATA DDC33E9C32DCC33E0F32DFC33AA2FC32E9C321FFEF22E0C33EAC32E2C33E0832E3,1212
29 DATA C3AF32E4C33E0332E5C321E2C311341B010400CD5C00C9CDA5C0AF3202C03203C0,0E4D
30 DATA CDC8C0CDF7C0CD44C1CDC4C13AE8C3B728063D32E8C318083E1032E8C3CD77C12A,125B
31 DATA E0C3011000ED427CFE0820063E023203C0C922E0C33A02C0B7C03A03C0B7C018B4,0E01
32 DATA 2AE0C33EAC32E2C37C32E3C33E0C32E4C33E0832E5C321E2C311381B010400CD5C,0E7D
33 DATA 00C9AFCD0AC3B7FE07200A3ADDC33D280432DDC3AFFE03200B3ADDC33CFEF03003,0F1F
34 DATA 32DDC321DCC311001B010400CD5C00C93AE6C3B728053D32E6C3C9CD16C3B72005,0DDF
35 DATA AF32E7C3C93AE6C3B7C03AE7C3B7C03C32E7C33E1032E6C3060421EBC3E5232323,1171
36 DATA 7EB7200F3E07772B2B3ADDC3772B3EA077E1C9E12323232310E2C9060421EBC311,0D03
37 DATA 041BC5E5D5E52323237EB7280E2B36042B2B7E3D7720042323237 7E1CDF8C2D1E1,0D62
38 DATA 23232323131313 13C110D6C9060821FBC3C5E5DDE1E5DD7E00B72030DD360001CD,0DC5
39 DATA 22C3CB473E000601 20043EF006FFDD7702DD360500DD7006CD22C3E66FDD7701DD,0D8D
40 DATA 360308DD36040AE1C1C9E123232323232323 23C110B9C9060821FBC311141BE5DD,0C08
41 DATA E1C5E5D57EB72847237EDD460580FEF0380ADD360000DD360400183377237EDD46,0E2D
42 DATA 0680FEF0380ADD360000DD360400181E77CD36C2CDC2C2DD7E00FE023E08280B3A,0CB1
43 DATA A2FCCB573E0C20023E10DD7703DDE5E123CDF8C2D1E123232323232323 23131313,0D21
44 DATA 13C11097C9DDE5E5D521EBC311041B0604C5E5D52323237EB72864DD7E00FE0120,0EEC
45 DATA 5DDD7E01C608472B2B2B7EC608903002ED44FE103048DD7E02C60847237EC60890,0C85
46 DATA 3002ED44FE0A30353C473E0A903C473A02C0803202C03E9CDD4601903204C0DD36,0BB5
47 DATA 0002DD36030CDD360408DD360501DD3606002323AF772B2B2BCDF8C2D1E1232323,0B04
48 DATA 231313131 3C11085D1E1DDE1C9DD7E01C608473ADCC3C608903002ED44FE083021,0E60
49 DATA DD7E02C608473ADDC3C608903002ED44FE08300D3E013203C0DD360000DD360400,0BAE
50 DATA C9DDE5E5D5C5F5010400CD5C00F1C1D1E1DDE1AFCDD500B7C03CCDD500B7C9AFCD,14F1
51 DATA D800B7C03CCDD800B7C9E5C5AF4F2AE9C32917CB5428010CA92801237D8422E9C3,0F86
52 DATA C1E1C90101010101020301020312959 5AAD5B4000000000008080008080905252AA,09C8
53 DATA 565A010101010101010305070B0B0F070703000000000000000080C0C0E0E0E0C0C0,071C
54 DATA 8000000000010103070703000000000000000000000000080C0C080000000000000,0316
55 DATA 00030F1F3F7F7FFFFFFFFFFFFFFF7F7F1E0080E0F0F8FCFCFE7E7EBEBEBE7C7C3000,1320
56 DATA01070F1F3F3F7F7E7E7D7D7D3E3E0C00C0F0F8FCFEFEFFFFFFFFFFFFFFFEFE7800000,123C
```



◀《写真3》もうすぐ時間切れだ！

▶《写真4》時間切れでそれまでのスコアが表示されます

★やはり，PCMのみでは物足りない。でもノートだから，サウンドボードが使えない。どうしたらいいんだろう？（東京都北区・**鈴木健司19歳**）……【**編**：PCMCIA用のカード音源が発売されていますよ。ローランド，ヤマハ，TDKなど。結構いい音でオススメです。】



シンプルでかわいらしいゲームなのだ

バレンシア姫(ひめ)のちっちゃな冒険(ぼうけん)

桐岡　昭広(25歳)

とってもちっちゃなストーリー

フルーツ王国のバレンシア姫は冒険が大好き，今日はおともだちのアップルン，バナナンといっしょにフルーツの丘へ行くことになりました。でも，フルーツの丘へ行くには石ころ，お花，洞窟&コウモリ，毒キノコを越えていかなければならないのです。3人はフルーツの丘にたどり着くことができるでしょうか？はじまりはじまりー！

《第1表》変数表

X,Y	………バレンシア姫の座標
P,L	………アップルンの座標
N,R	………バナナンの座標
T	…………障害物を出すカウンタ
D	…………当たり判定
M	…………ミスの数
Q	…………ステージクリア・カウンタ
S	…………ステージ

遊びかた

バレンシア姫，アップルン，バナナンをスペース・キーで左に動かして（はなすと右に動きます）障害物をひたすらよけてください。しばらくよけるとステージ・クリアになります。4ステージ・クリアでフルーツ丘に着いてゲームエンドです。バレンシア姫，アップルン，バナナンのどれか1人でも障害物に当たるとミスになります。3回ミスでゲーム・オーバーです。あと，3人の当たり判定は足のところです。

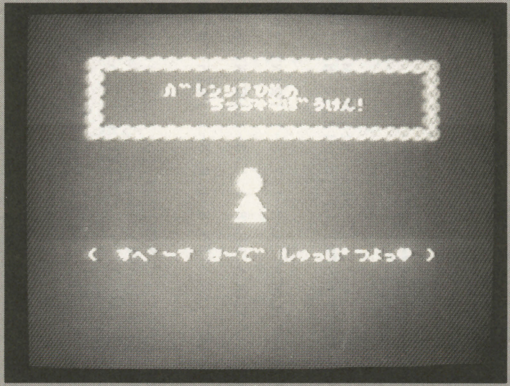
★　★

CHECKER FLAG

つぐ美：キャラクターがかわいらしくていいわ。

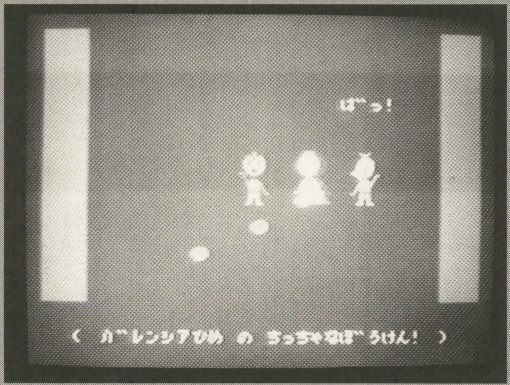
Dr.D：ワンキーゲームじゃ。内容の割に少しリストが長くなってしまったかな。

影：なんか，3人並んで歩いているのをみると「水戸黄門」を思い出すな。

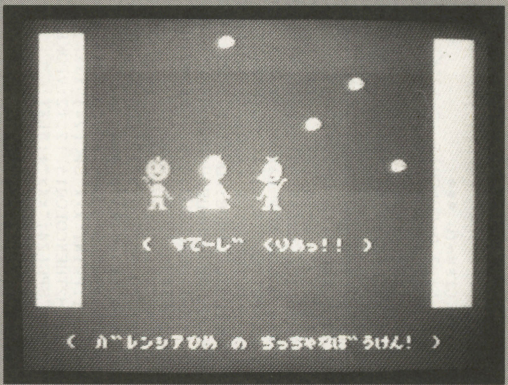


◀《写真1》タイトル

▶《写真2》左右にうまく避けよう



◀《写真3》物を踏むとキャラクターが叫びます



▶《写真4》一定時間よけ続けるとステージ・クリアです

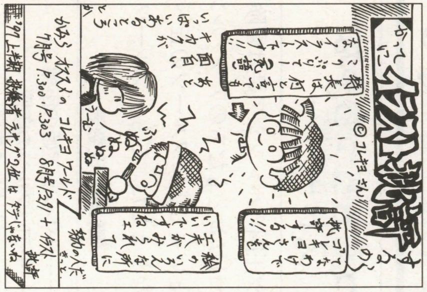
★X68Kのノートは売っているのですか？　なかったら影さん，つくってくれ!!（神奈川県小田原市・**岡部正寿14歳**）……【**編**：岡部君，お願いだからおかしなこと頼まないでね。影さんすぐ調子に…ああっ影さん，何やってるんですか！影：え？何って68Kのノートを…。】

『バレンシア姫のちっちゃな冒険』のプログラム・リスト

```
10 '●●● バ レンシアひめの ちっちゃなぼ うけん! 1997.2.12 by くるくるちょび ん!.AKIHIRO KIRIOKA ●●●
20 '●●● しょきせってい ●●●
30 SCREEN1,2,0:COLOR15,12,12:KEYOFF:WIDTH30:DEFINTA-Z:LOCATE10,10:PRINT"ちょっとまってね
っ♥":RESTORE640:FORI=0TO12:A$="":FORJ=1TO4:READB$
40 FORK=1TO8:A$=A$+CHR$(VAL("&H"+MID$(B$,K*2-1,2))):NEXTK,J:SPRITE$(I)=A$:NEXT:D
EFFNV=VPEEK(6144+X+Y*32):DEFFNV(P,L)=VPEEK(6144+P+L*32):DEFFNV(N,R)=VPEEK(6144+N
+R*32)
50 RESTORE730:FORB=0TO3:READC:FORA=0TO7:READA$:VPOKEC*8+A,VAL("&H"+A$):NEXTA,B:V
POKE8201,&HDC:CLS:GOTO470
60 X=114:Y=70:P=84:L=70:N=145:R=71:XC=9:PC=2:NC=10:T=0:Q=0:Z=RND(-TIME):IFS=3THE
NCOLOR15,1,1ELSEIFS=4THENCOLOR15,12,12
70 '●●● 3にん の せりふ (ステージ スタート デモ ) ●●●
80 PUTSPRITE0,(X,Y),XC:PUTSPRITE3,(X,Y+16),15:PUTSPRITE4,(P,L),PC:PUTSPRITE5,(P,
L+17),2:PUTSPRITE6,(N,R),NC:PUTSPRITE7,(N,R+16),10
90 VPOKE8201,&HDC:LOCATE1,3:PRINT"HHHHHHHHHHHHHHHHHHHHHHHHHHHH":LOCATE1,19:PRINT
"HHHHHHHHHHHHHHHHHHHHHHHHHHHH":FORI=4TO18:LOCATE1,I:PRINT"H"SPC(26)"H":NEXT
100 IFS=1THENGOSUB580ELSEIFS=2THENGOSUB590ELSEIFS=3THENGOSUB600ELSEIFS=4THENGOSU
B610ELSEIFS=5THENGOSUB620
110 PLAY"V15O5S1M7000C6O4L16GL8GGAAAR12EFGEO5C2":FORI=0TO7700:NEXT:FORI=0TO7:PUT
SPRITEI,(0,212),0:NEXT:CLS:IFS=5THEN510
120 '●●● すてーじ せってい ●●●
130 IFS=1THENO=80:G=160:COLOR15,12,12:VPOKE8200,&HEC:VPOKE8207,&HAA:FORI=0TO20:L
OCATE0,I:PRINT"xxx"SPC(24)"xxx";:NEXT
140 IFS=2THENCOLOR15,12,12:VPOKE8201,&HDC:VPOKE8207,&H22:FORI=0TO20:LOCATE0,I:PR
INT"xxx"SPC(24)"xxx";:NEXT
150 IFS=3THENCOLOR15,1,1:VPOKE8202,&H51:VPOKE8207,&HEE:FORI=0TO20:LOCATE0,I:PRIN
T"xxx"SPC(24)"xxx";:NEXT
160 IFS=4THENCOLOR15,12,12:VPOKE8203,&H1C:VPOKE8200,&HEC:VPOKE8207,&H88:FORI=0TO
20:LOCATE0,I:PRINT"xxx"SPC(24)"xxx";:NEXT
170 POKE&HF3B1,24:LOCATE2,22:PRINT"( バ レンシアひめ の ちっちゃなぼ うけん! )":POKE&HF3B1,21:ONI
NTERVAL=120GOSUB780:INTERVALON
180 '●●● メイン ●●●
190 PUTSPRITE0,(X,Y),XC:PUTSPRITE3,(X,Y+16),15:PUTSPRITE4,(P,L),PC:PUTSPRITE5,(P
,L+17),2:PUTSPRITE6,(N,R),NC:PUTSPRITE7,(N,R+16),10
200 X=X+4:P=P+4:N=N+4:IFSTRIG(0)THENX=X-8:P=P-8:N=N-8
210 IFP<32THENP=32ELSEIFP>148THENP=148
220 IFX<62THENX=62ELSEIFX>178THENX=178
230 IFN<94THENN=94ELSEIFN>207THENN=207
240 IFS=1THENGOSUB280ELSEIFS=2THENGOSUB300ELSEIFS=3THENGOSUB320ELSEIFS=4THENGOSU
B340
250 D=FNV(X/8+1,Y/8+4):IFD<>32THEN390ELSED=FNV(P/8+1,L/8+4):IFD<>32THEN400ELSED=
FNV(N/8+1,R/8+4):IFD<>32THEN410
260 Q=Q+1:IFQ=177THEN370ELSEIFM>2THEN430ELSEGOTO190
270 '●●● しょうが いぶ つ ●●●
280 T=T+1:IFT=3THENLOCATERND(1)*24+3,17:PRINT"A":T=0
290 LOCATE0,25:PRINT"xxx"SPC(24)"xxx";:RETURN
300 T=T+1:IFT=2THENLOCATERND(1)*24+3,17:PRINT"H":T=0
310 LOCATE0,25:PRINT"xxx"SPC(24)"xxx";:RETURN
320 T=T+1:IFT=2THENLOCATERND(1)*24+3,16:PRINT"P":T=0
330 LOCATE0,25:PRINT"xxx"SPC(24)"xxx";:RETURN
340 T=T+1:IFT=1THENLOCATERND(1)*24+3,19:PRINT"X":T=0
350 LOCATE0,25:PRINT"xxx"SPC(24)"xxx";:RETURN
360 '●●● すてーじ くりあっ! ●●●
370 INTERVALOFF:LOCATE7,15:PRINT"( すてーじ くりあっ!! )":PLAY"V15O4S1M7000L11GEEGAAAAG
GAGO5C4":FORI=0TO5500:NEXT:CLS:FORI=0TO12:PUTSPRITEI,(0,212),0:NEXT:S=S+1:GOTO 6
0
380 '●●● 3にんが しょうが いぶ つにあたった! ●●●
390 INTERVALOFF:PLAY"V14O5D16","V15O6D16":LOCATEX/8-1,Y/8-1:PRINT"きやっ!":M=M+1:IN
TERVALON:GOTO190
400 INTERVALOFF:PLAY"V14O5C16","V15O6C16":LOCATEP/8-1,L/8-1:PRINT"あっ!":M=M+1:INT
ERVALON:GOTO190
410 INTERVALOFF:PLAY"V14O5E16","V15O6E16":LOCATEN/8-1,R/8-1:PRINT"はっ!":M=M+1:IN
TERVALON:GOTO190
420 '●●● げーむ おーばー! ●●●
430 INTERVALOFF:FORI=0TO3500:NEXT:FORI=0TO7:PUTSPRITEI,(0,212),0:NEXT:CLS:COLOR1
5,12,12:PUTSPRITE2,(110,80),9:PUTSPRITE3,(110,96),15
440 PLAY"V15O4S1M7000L10GEGEAAAAGGAGO5C4":LOCATE5,7:PRINT"( げ - む お - ば - ! )
":LOCATE2,16:PRINT"( 3にんは、フルーツのおかにはつけませんで した。 )"
450 FORI=0TO9000:NEXT:PUTSPRITE2,(0,212),0:PUTSPRITE3,(0,212),0:CLS:VPOKE8201,&H
DC
460 '●●● たいとる が めん ●●●
470 S=1:M=0:LOCATE3,2:PRINT"HHHHHHHHHHHHHHHHHHHHHHHHH":LOCATE3,7:PRINT"HHHHHHHHHH
HHHHHHHHHHHHHHH":FORI=3TO6:LOCATE3,I:PRINT"H"SPC(22)"H":NEXT
480 PUTSPRITE0,(110,80),9:PUTSPRITE3,(110,96),15:LOCATE8,4:PRINT"バ レンシアひめの":LOCA
TE11,5:PRINT"ちっちゃなぼ うけん!":LOCATE3,16:PRINT"( すぺ -す きーで しゅっぱ つよっ♥ )"
490 IFSTRIG(0)=0THEN490ELSEPLAY"V15O4S1M7000L16GAGO5C2":PUTSPRITE0,(0,212),0:PUT
SPRITE1,(110,80),9:FORI=0TO3000:NEXT:CLS:PUTSPRITE1,(0,212),0:GOTO 60
500 '●●● フルーツのおかに ついた ●●●
510 COLOR15,12,12:VPOKE8200,&HCC:VPOKE8201,&H22:VPOKE8202,&H44:VPOKE8203,&HFF:PU
TSPRITE8,(120,58),15
520 LOCATE0,16:PRINT"AAAAAAAAHHHHHHHHHHHHHAAAAAAAA":LOCATE0,17:PRINT"AAAAAAHHHH
HHHHHHHHHHHHHHHAAAAA":LOCATE0,18:PRINT"AAAHHHHHHHHHHHHHHHHHHHHHHHHHAAA"
530 FORC=0TO11:LOCATE0,C:PRINT"VVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVVV";:NEXT:FORA=12TO15
:LOCATE0,A:PRINT"AAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAA":NEXT
540 FORB=19TO23:LOCATE0,B:PRINT"HHHHHHHHHHHHHHHHHHHHHHHHHHHHHH";:NEXT:LOCATE6,3:
PRINT"XZXX":LOCATE21,3:PRINT"XX":LOCATE5,2:PRINT"ZZZ":LOCATE22,4:PRINT"ZZ"
550 PLAY"V14O4S1M7000L8GGEEGE32FG.A4GE32G2R8AABO5CO4BB32GE4AA32GEO5C2"
560 LOCATE7,18:PRINT"こうして3にんは、フルーツのおかに":LOCATE7,19:PRINT"たど りつくことが で きました。":LOCA
TE9,6:PRINT"はっぴ -PPえんど っ!!":FORI=0TO30000:NEXT:PUTSPRITE8,(0,212),0:CLS:COLOR15,
12,12:GOTO50
570 '●●● 3にん の せりふ ●●●
580 LOCATE3,14:PRINT"(ひめ) フルーツのおかに、しゅっぱ -つ!!!":LOCATE3,15:PRINT"(ア) えいえい!":LOCA
TE3,16:PRINT"(バ ) おーっ!!":RETURN
590 LOCATE3,14:PRINT"(ひめ) おはなが いっぱ -いっ!":LOCATE3,15:PRINT"(ア) きれいだ ねー":LOCATE3,
16:PRINT"(バ ) ふまないようにすすもう!":RETURN
600 LOCATE3,14:PRINT"(ひめ) ど うくつのようね":LOCATE3,15:PRINT"(ア) うわっ、こうもりだ っ!":LOCATE3
,16:PRINT"(バ ) ひえーこわいよう-!!":RETURN
610 LOCATE3,14:PRINT"(ひめ) ここのど くきのこが おはれば っ":LOCATE3,15:PRINT"(ア) フルーツのおかだ っ!":
LOCATE3,16:PRINT"(バ ) が -んば っ!!":RETURN
620 LOCATE3,14:PRINT"(ひめ) わーい フルーツのおかについたわっ!":LOCATE3,15:PRINT"(ア) やったねっ!!":LOC
ATE3,16:PRINT"(バ ) ご -るしたねっ!!!":RETURN
630 '●●● きゃらくたー で -たー ●●●
640 DATA0507070F1F1F3B3B,3B3F3F1D1E0F0300,A0E0E0F0F8F8DCDC,DCFCFCB878F0C000
650 DATA0507070F1F1F3B3B,3B3F3F1D1E0F0300,A0E0E0F0F8F8FCFC,8CFCFCB878F0C000
660 DATA0507070F1F1F3B3D,3B3F3F1E1D0F0300,A0E0E0F0F8F8DCBC,DCFCFC78B8F0C000
670 DATA03040F0F1717232D,CE1F1F3F3F7FFF00,C020F0F0E8E8C4B4,73F8F8FCFCFEFF00
680 DATA0001010D1E1F3B3B,3B3F3F1C1ECF2320,008080B078F8DCDC,DCFCFC3878F0C000
690 DATA13170F0F07070700,07070706060E1E00,C0E0F0F0E8E8E404,E3E0E06060707800
700 DATA04030103070F0D1D,1D1F3F7CFE3F0F00,20C080E0F0F8B8B8,B8F8F83070E30404
710 DATA03070F0F17172720,C7070706060E1E00,C8E8F0F0E0E0E000,E0E0E06060707800
720 DATA0001020300070A0F,0F001F3F24247F7F,0000808000C0A0E0,E000F0F84848FCFC
730 DATA65,00,3C,7E,DF,FD,FF,DE,78
740 DATA72,3C,7E,E7,DB,DB,E7,7E,3C
750 DATA80,00,00,66,FF,BD,18,00,00
760 DATA88,3C,4E,BF,BF,FF,7E,00,18
770 '●●● ステージ BGM ! ●●●
780 INTERVALOFF
790 IFS=1THENPLAY"T120V7O4S1M7000L16CCGCFEFE6"
800 IFS=2THENPLAY"T120V7O4S1M7000L16CDECFGDF6"
810 IFS=3THENPLAY"T120V7O2S1M7000L16DDEDDEDDED6"
820 IFS=4THENPLAY"T120V7O4S1M7000L16EGEGCEDG6"
830 INTERVALON:RETURN
```

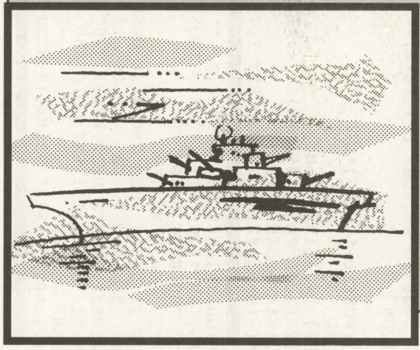
評…この手の女の子…うむ…（Dr・D）

by みどひ


評…コレキヨさんへのハガキです（編）

by 外道かみら

★はっきりいって，直訴です。編集長！ 読者のために『プログラムQ&Aコーナー』を設けてください！ おねがいします!!(千葉県流山市・**松永　拓13歳**)……【**影**：ムムム…よし，私が編集長に直接かけ合ってやる！編集長～。**編集長**：ん？給料なら上げないぞ。】



海戦シミュレーション・ゲーム

トラ＊3

白井　剛(16歳)

●ストーリー●

時代は第2次世界大戦，君は第3艦隊を指揮する艦長だった。ある日，海上訓練の途中レーダーが故障してしまった。霧もでてきたので方位磁石をあてにして進んでいると，前方から突然に発ぽう，敵に遭遇したらしい。回避して逃げる燃料もなく，残り少ない弾で戦うしかない。

●遊びかた●

ターン制のシミュレーション・ゲーム。

まずテンキーの[8]・[2]・[4]・[6]で空母・戦艦・駆逐艦・潜水艦を動かし[0]で配置します。

つぎに副官の能力値を決めます。IQと技術の合計は常に11です。

これが終わるとゲーム・スタートです。

コマンド1▶移動

テンキーの[8]・[2]・[4]・[6]の示す方向に，1コマ移動できます。ミサイルが当たると必ずその付近をねらってくるので移動するとかわせます。

コマンド2▶攻撃

敵座標にミサイルを撃ちこみます。

指定した座標が大きすぎたりすると，再び座標の入力待ちになります。

〈注〉たとえ**第1図**の[・]部分が座標内でも，他の部分が座標外に出ると，再び入力待ちになるので注意してください。

コマンド3▶戦況

これはターンにはふくまれず，何でもできます。

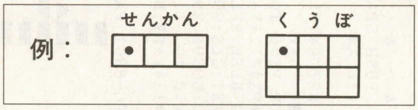
自分の艦隊と敵の艦隊の被害状況と敵艦長の能力も見ることができます。

コマンド4▶副官助言

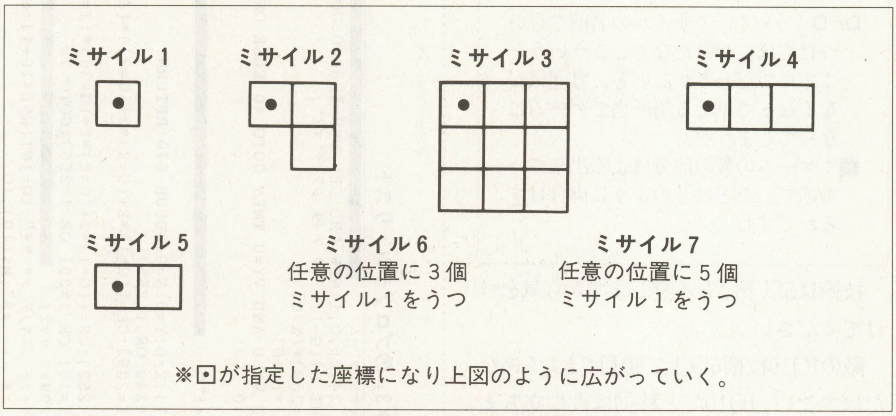
副官が敵艦隊の一番左から左上の部分を教えてくれます。敵艦のその部分が破壊されていても，その部分を言ってくるので注意してください。

副官は(x座標)－(y座標)と言います。

これもコマンド3と同じでターンにふくまれません。



《第2図》敵艦の座標



《第1図》ミサイルの種類

●苦労したこと●

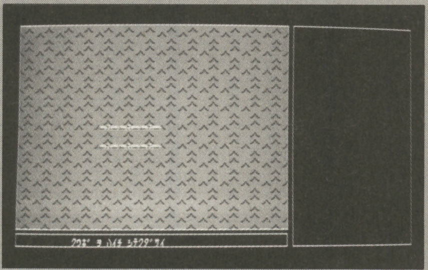
艦によってそれぞれ大きさが違うので，移動コマンドをどうしようか悩みました。

やっぱりプリンタを持っていないことが一番大変でした。

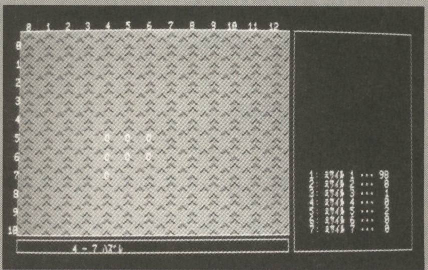
●改造アドバイス●

船のグラフィックは改造しやすいよう一個一個B・R・G面別にして，チェック・サムも入れませんでしたので間違えないよう入力してください。

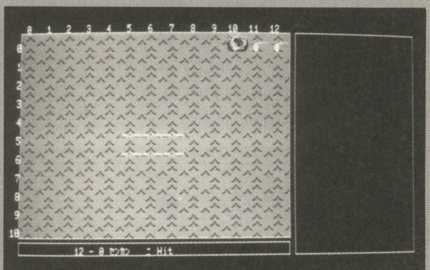
グラフィックは空母が(たて5×よこ32)，他が



▲《写真1》まず艦隊を配置しよう



▲《写真2》ミサイルを選んで場所(座標)を入力



▲《写真3》ドッカーン。命中すると火柱が！

★ノート・パソコンを購入するために，「バイトにはげむ夏休み!!」これぞ青春だ!!(神奈川県横浜市・田中佳見19歳)……【つぐ美：私も青春まっただ中よ。影：え？つぐ美：何よ。影：い，いえ…。ところで，いいパソコンは買えた？田中君。】

（4×32）です。

《第1表》メモリ内容

B800～B8BF	…波データ
B8C0～B97F	…空母
B980～BA3F	…戦艦
BA40～BAFF	…駆逐艦
BB00～BBBF	…潜水艦
BBC0～BC7F	…爆発
BE00～BE60	…マシン語putルーチン

《第2表》変数表

M$( )	…………用語データ
KN( )	…………船とミサイルの数
IQ	…………副官IQ
ST	…………副官技術
IN	…………敵IQ
TS	…………敵技術
AX	…………攻撃 X 座標
AY	…………攻撃 Y 座標
G( )	…………船の種類
MZ( )	…………味方の座標
TZ( )	…………敵の座標

●最後に●

IQは高ければ高いほど，副官はその船の近くを言ってくれます。

CHECKER FLAG

Dr.D：うーむ，ミサイルの名前ぐらいつけてほしかったなぁ。こういうところにこだわりがないと，雰囲気がなくなって単なる場所当てゲームになってしまうぞ。

編：ゲームの骨の部分はよく出来ているので，あとはどのように肉付けするかですね。

技術は5以下だと不発しますから気をつけてください。

敵のIQ10技術6以上で勝利できたらあなたはすごい。IQ10だと移動は役に立ちません。IQ9以下だと数回逃げきればあきらめてくれます。まだミサイルがたくさん残っているときは逃げ切ったほうがいいでしょう。

★参考にしたもの

・ゲームボーイ　ネイビーブルー

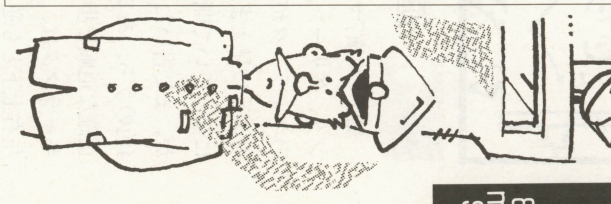
・マイコンBASICマガジン1989年3月 PC8801版「姫を助けようよゲーム」中里幸三郎さん作

『トラ＊3』のプログラム・リスト

```
10 '[redacted] ｶｲｾﾝ ｹﾞｰﾑ [redacted]
20 CLEAR,&HB7FF:WIDTH 80:CONSOLE 24,25,0,1:NEW CMD:DEF USR=&HBE00:GOSUB 450
30 GOSUB 90:CLS:LOCATE 13,25:PRINT M$(G-1);" ｦ ﾊｲﾁ ｼﾃｸﾀﾞｻｲ";
40 I=INP(0):VX=(I=191)*(X<MX)-(I=239)*(X>0)
50 VY=(I=251)*(Y<MY)-(INP(1)=254)*(Y>0)
60 IF INKEY$="0" THEN 260 ELSE IF VX=0 AND VY=0 THEN GOTO 40 ELSE ON VY*3+VX+5 G
OTO 40,110,40,110,40,110,40,110,40
70 GOSUB 630:GOTO 40
80 '[redacted] ｲﾄﾞｳ [redacted]
90 IF G=4 THEN 310 ELSE G=G+1
100 MX=10-(G=3)-(G=4)*2:MY=9-(G>1):X=0:Y=0:N=G:GOSUB 670:RETURN
110 DS=(G=1)*(I=255):DE=(G=1)*(I<240 OR I=255)
120 CS=((G=1)*2+(G=2)*2+(G=3))*(I=239):CE=((G=1)*2+(G=2)*2+(G=3))*(I=239 OR I=25
1 OR I=255)
130 PS=(G=1)*(I=251):PE=(G=1)*(I<252):QS=((G=1)*2+(G=2)*2+(G=3))*(I=191)
140 QE=((G=1)*2+(G=2)*2+(G=3))*(I=191 OR I=251 OR I=255):GOTO 70
150 '[redacted] ﾉｳﾘｮｸ ｹｯﾃｲ [redacted]
160 LOCATE 25,6:PRINT "ﾌｸｶﾝ ﾉ ﾉｳﾘｮｸﾁ ｦ ｷﾒﾃ ｸﾀﾞｻｲ":IQ=INT(RND*10+1):ST=11-IQ
170 LOCATE 29,8:PRINT USING "&     & ··· ##";M$(10);IQ
180 LOCATE 29,9:PRINT USING "&     & ··· ##";M$(11);ST
190 LOCATE 15,11:PRINT "       PUSH SPACE KEY   ":IF INKEY$=" " THEN 200 ELSE 160
200 LOCATE 15,11:PRINT "ｺﾚﾃﾞ ｲｲﾃﾞｽｶ ? YES··[PUSH Y KEY]/NO··[PUSH N KEY]"
210 A$=INKEY$
220 IF A$="Y" OR A$="y" THEN RETURN ELSE IF A$="N" OR A$="n" THEN 170 ELSE 210
230 '[redacted] ﾊｲﾁ [redacted]
240 J=0:FOR PY=0 TO -(G=1):FOR PX=0 TO -((G=1)*2+(G=2)*2+(G=3))
250 J=J+PEEK(&HC400+M*144+(X+PX)*11+Y+PY):NEXT:NEXT:RETURN
260 GOSUB 240:IF J=0 THEN 280 ELSE BEEP 1:CLS:LOCATE 12,25:PRINT "ｺｺﾊ ｵｹﾏｾﾝ";
270 BEEP 0:FOR K=0 TO 1000:NEXT:CLS:GOTO 40
280 MZ(G)=X:MZ(G+4)=Y:N=G:M=0:GOSUB 290:N=0:GOSUB 670:GOTO 30
290 FOR PY=0 TO -(G=1):FOR PX=0 TO -((G=1)*2+(G=2)*2+(G=3))
300 POKE &HC400+M*144+(X+PX)*11+Y+PY,N:NEXT:NEXT:RETURN
310 CLS 3:GOSUB 160
320 LOCATE 12, 5:PRINT "      PC-8801 FA       V2 ﾓｰﾄﾞ                     "
330 LOCATE 12, 6:PRINT "                                                   "
340 LOCATE 12, 7:PRINT "                                                   "
350 LOCATE 12, 8:PRINT "                                                   "
360 LOCATE 12, 9:PRINT "                                                   "
370 LOCATE 12,10:PRINT "                                                   "
380 LOCATE 12,11:PRINT "                                           *3      "
390 LOCATE 20,25:PRINT "               PUSH   SPACE KEY                   ";
400 IF INKEY$=" " THEN KS=0:KE=7:LS=5:LE=11:GOSUB 420:ELSE 400
410 GOTO 750
420 FOR K=LS TO LE:FOR I=KS TO KE:LOCATE 9+10*I,K:PRINT "          ";
430 NEXT I,K:RETURN
440 '[redacted] ｼｮｷ [redacted]
450 DIM M$(55):DIM KN(50):RANDOMIZE VAL(RIGHT$(TIME$,2)):P=&HBF00
460 A=2:B=&HBE00:GOSUB 560:A=0:B=&HC000:GOSUB 560:A=5:B=&HBBC0:GOSUB 560
470 E=4:N=  7:M=255:B=&HB800:GOSUB 600:               B=&HB828:GOSUB 600
480 A=0:F= 15:        B=&HB808:GOSUB 580:RESTORE 1980:B=&HB830:GOSUB 580
490 M=0:N=127:        B=&HB840:GOSUB 600:               B=&HC400:GOSUB 610
500 E=C:              B=&HB818:GOSUB 580
510 A=2:F= 19:        B=&HB8D8:GOSUB 580:F=15:          B=&HB998:GOSUB 580
520                   B=&HBA58:GOSUB 580:               B=&HBB18:GOSUB 580
530 RESTORE 2120:GOSUB 550:CLS 2:GOSUB 700:X=0:Y=0:FOR I=1 TO 36:READ KN(I)
540 NEXT:RETURN
550 FOR I=0 TO 23:READ M$(I):NEXT:RETURN
560 FOR J=0 TO A:READ A$:CS=0:FOR I=0 TO 31:D=VAL("&H"+MID$(A$,I*2+1,2))
570 POKE B+J*32+I,D:CS=CS+D:NEXT:READ A$:IF RIGHT$(HEX$(CS),2)<>A$ THEN 615
575 C=C+1:NEXT:RETURN
580 FOR J=0 TO A:READ A$:FOR I=0 TO F:D=VAL("&H"+MID$(A$,I*2+1,2))
590 FOR K=0 TO E:POKE B+J*64+I+K*192,D:NEXT K:NEXT I:NEXT J:RETURN
600 FOR K=0 TO E:FOR I=0 TO N:POKE B+I+K*192,M:NEXT I,K:RETURN
610 FOR J=0 TO 2:FOR I=0 TO 142:POKE B+J*143+I,0:NEXT I,J:RETURN
615 BEEP:CONSOLE 0,25:PRINT 1880+C*10;"ｷﾞｮｳｶﾞ ﾏﾁｶﾞｴﾃｲﾏｽ":END
620 '[redacted] ﾌﾟｯﾄ [redacted]
630 FOR I=DS TO DE:POKE P,(Y+I)*4+2:FOR J=CS TO CE:POKE P+1,(X+J)*4+2
640 POKE P+2,0:A=USR(0):NEXT:NEXT:X=X+VX:Y=Y+VY
650 FOR I=PS TO PE:POKE P,(Y+I)*4+2:FOR J=QS TO QE:POKE P+1,(X+J)*4+2
660 POKE P+2,G*2:A=USR(0):NEXT:NEXT:RETURN
670 FOR K=0 TO -(G=1):POKE P,(Y+K)*4+2
680 FOR J=0 TO -((G=1)*2+(G=2)*2+(G=3)):POKE P+1,(X+J)*4+2
690 POKE P+2,N*2:A=USR(0):NEXT J,K:RETURN
700 LINE(15,7)-(432,184),7,B:LINE(15,188)-(431,199),7,B
710 LINE(440,7)-(630,199),7,B:CLS:LOCATE 13,25:PRINT M$(M+4);" ﾉ ｶｲｽﾞ    ";
720 FOR J=0 TO 12:FOR I=0 TO 10:POKE P,I*4+2:POKE P+1,J*4+2
730 POKE P+2,PEEK(&HC400+M*144+J*11+I)*(-(M=0))*2:A=USR(0):NEXT I,J:RETURN
740 '[redacted] ??? [redacted]
750 BT=0:FT=0:CLS 3:M=1:RANDOMIZE VAL(RIGHT$(TIME$,2)):GT=1
760 X=INT(RND*(11-(GT=3)-(GT=4)*2)):Y=INT(RND*(10-(GT>1))):G=GT:GOSUB 240
770 IF J=0 THEN G=GT:N=GT:GOSUB 290:GOTO 780:ELSE GOTO 760
780 TZ(G)=X:TZ(G+4)=Y:GT=GT+1:IF GT=5 THEN 790 ELSE 760
790 IN=INT(RND*10+1):TS=INT(RND*10+1):IF TS+IN<10 THEN 790 ELSE GOSUB 700
800 LOCATE 3,0:PRINT "0   1   2   3   4   5   6   7   8   9  10  11  12"
810 FOR I=0 TO 9:LOCATE 0,I*2+2:PRINT I:NEXT:LOCATE 0,22:PRINT "10"
820 FOR I=1 TO 4:LOCATE 58,18+I:PRINT I;": ";M$(5+I):NEXT:GOTO 860
830 KS=4:KE=6:LS=5:LE=23:GOSUB 420:RETURN
840 GOSUB 830:FOR I=0 TO 3:LOCATE 58,19+I:PRINT I+1;": ";M$(I):NEXT:RETURN
850 '[redacted] ｺﾏﾝﾄﾞ [redacted]
```

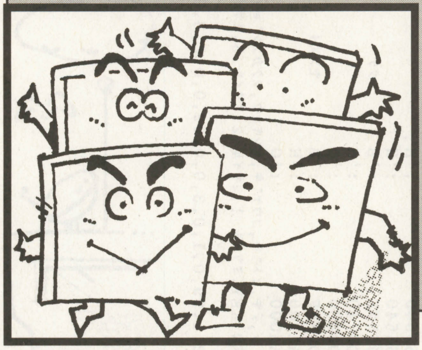

★別冊DOS/V製作に惹かれたのですが，やはりダウンフォースを考慮しつつも，肉抜きを入念にすべきなのでしょうか，影さん？（東京都練馬区・ソニックYa23歳）……【影：やはり重心も低くして，と。かちゃかちゃ。パチッ，ボンッ!!…あれ？】

```
860 CLS:LOCATE 12,25:INPUT "ﾄﾞﾉ ｺﾏﾝﾄﾞ ｦ ｼﾞｯｺｳ ｼﾏｽｶ ";CM$
870 ON INSTR("1234",CM$) GOSUB 900,1130,1510,1590
880 IF BT=FT THEN 820 ELSE BT=BT+1:GOTO 1670
890 '              ｲﾄﾞｳ 2
900 GOSUB 840:VX=0:VY=0:CLS:LOCATE 12,25:INPUT "ﾄﾞﾉ ｶﾝﾀｲ ｦ ｲﾄﾞｳ ｼﾏｽｶ ";G
910 IF KN(G)=0 OR G>4 OR G<0 THEN BEEP 1:GOTO 920:ELSE 930
920 LOCATE 12,25:PRINT"ｿﾉ ｶﾝﾀｲ ﾊ ｲﾏｾﾝ";:BEEP 0:FOR N=0 TO 1200:NEXT:RETURN
930 GOSUB 830:FOR I=0 TO 4:LOCATE 59-(I=0 OR I=2)*3,17+I:PRINT M$(12+I):NEXT
940 CLS:LOCATE 12,25:INPUT "ﾄﾞﾉ ﾎｳｺｳ ﾆ ｲﾄﾞｳ ｼﾏｽｶ ";MV$
950 X=MZ(G):Y=MZ(G+4):ON INSTR("2468",MV$) GOSUB 1060,1070,1080,1090
960 GOSUB 830:RETURN
970 MI=0:FOR J=(G=1)*(VY=1) TO (G=1)*(VY=1)
980 FOR I=(G=1 OR G=2)*(VX=1)*2+(G=3)*(VX=1) TO (G=1 OR G=2)*(VX=1 OR VY=1 OR VY
=-1)*2+(G=3)*(VX=1 OR VY=1 OR VY=-1)
990 MI=MI+PEEK(&HC400+(X+I+VX)*11+Y+VY+J):NEXT I,J
1000 IF MI=0 THEN 1010 ELSE 1100
1010 FOR J=0 TO -(G=1):FOR I=0 TO -((G=1 OR G=2)*2+(G=3))
1020 KI(I+J*3)=PEEK(&HC400+(X+I)*11+Y+J):NEXT I,J:N=0:M=0:GOSUB 290
1030 FOR J=0 TO -(G=1):FOR I=0 TO -((G=1 OR G=2)*2+(G=3))
1040 POKE &HC400+(X+I+VX)*11+Y+J+VY,KI(I+J*3):NEXT I,J
1050 MZ(G)=MZ(G)+VX:MZ(G+4)=MZ(G+4)+VY:FT=FT+1:RETURN
1060 IF Y=9-(G>1)          THEN GOTO 1100 ELSE VY= 1:GOSUB 970:RETURN
1070 IF X= 0               THEN GOTO 1100 ELSE VX=-1:GOSUB 970:RETURN
1080 IF X=10-(G=3)-(G=4)*2 THEN GOTO 1100 ELSE VX= 1:GOSUB 970:RETURN
1090 IF Y= 0               THEN GOTO 1100 ELSE VY=-1:GOSUB 970:RETURN
1100 CLS:BEEP 1:LOCATE 12,25:PRINT"ｿﾉ ﾎｳｺｳ ﾆﾊ ｲﾄﾞｳ ﾃﾞｷﾏｾﾝ !";:BEEP 0
1110 FOR I=0 TO 2000:NEXT:RETURN
1120 '              ｺｳｹﾞｷ
1130 GOSUB 840:M=1:CLS:LOCATE 12,25:INPUT "ﾄﾞﾉ ｶﾝﾀｲ ﾉ ﾐｻｲﾙ ｦﾂｶｲﾏｽｶ ";G
1140 IF KN(G)=0 OR G>4 OR G<0 THEN BEEP 1:GOTO 920:ELSE 1150
1150 GOSUB 830:FOR I=1 TO 7:LOCATE 58,15+I
1160 PRINT USING "#: &    & ･･･ ##";I;M$(16+I);KN(G*7+I+1):NEXT
1170 CLS:LOCATE 13,25:INPUT "ﾄﾞﾉ ﾐｻｲﾙ ｦｳﾁﾏｽｶ ";MS
1180 IF KN(G*7+MS+1)=0 OR MS>7 OR MS<1 THEN BEEP 1:GOTO 1200:ELSE GOSUB 1220
1190 GOTO 1250
1200 LOCATE 12,25:PRINT "ｿﾉ ﾐｻｲﾙ ﾊ ｱﾘﾏｾﾝ";:BEEP 0:FOR J=0 TO 2000:NEXT
1210 GOSUB 830:RETURN
1220 FE=-((MS=2 OR MS=5)+(MS=3 OR MS=4)*2):EE=-((MS=2)+(MS=3)*2)
1230 RZ=12+(MS=3 OR MS=4)*2+(MS=2 OR MS=5):DZ=10+(MS=3)*2+(MS=2)
1240 LO=-((MS=6)*2+(MS=7)*4):RETURN
1250 KN(G*7+MS+1)=KN(G*7+MS+1)-1
1260 FOR K=0 TO LO
1270 IF M=0 THEN 1310
1280 CLS:LOCATE 13,25:INPUT "ﾄﾞｺﾆ ｳﾁﾏｽｶ : X ｻﾞﾋｮｳ =";AX
1290 LOCATE 26,25:INPUT "Y ｻﾞﾋｮｳ =";AY
1300 IF AX>RZ OR AX<0 OR AY>DZ OR AY<0 THEN 1270 ELSE 1310
1310 FOR J=0 TO EE:FOR I=0 TO FE
1320 D=INT(RND*(11+ST*(M=1)+TS*(M=0))):IF D>4 THEN 1330 ELSE 1340
1330 CLS:BEEP 1:LOCATE 12,25:PRINT "ﾌ ﾊ ﾂ !!";:BEEP 0:GOTO 1490
1340 L=PEEK(&HC400+M*144+(AX+I)*11+AY+J):IF L=0 OR L=5 THEN 1350 ELSE 1390
1350 CLS:LOCATE 12,25:PRINT USING "## -## ﾊｽﾞﾚ";AX+I;AY+J;
1360 LOCATE 3+(AX+I)*4,(AY+J)*2+2:PRINT "O":FOR N=0 TO 1000:NEXT
1370 IF NG=0 OR M=1 THEN 1380 ELSE NX=MZ(NG):NY=MZ(NG+4):GOTO 1380
1380 NEXT I,J,K:FT=FT+1:GOSUB 1800:GOSUB 830:RETURN
1390 POKE &HC400+M*144+(AX+I)*11+AY+J,5:KN(L+4*M)=KN(L+4*M)-1:CLS
1400 LOCATE 13,25:PRINT USING "## -## &    & ﾆ Hit! ｼﾏｼﾀ";AX+I;AY+J;M$(L-1);
1410 LOCATE 3+(AX+I)*4,(AY+J)*2+2:PRINT"●":IF KN(L+4*M)=0 THEN 1430:ELSE 1420
1420 IF M=0 THEN NG=L:NX=MZ(NG):NY=MZ(NG+4):GOTO 1490:ELSE 1490
1430 IF M=0 THEN NG=0:GOTO 1440:ELSE 1440
1440 FOR N=0 TO 1500:NEXT:BEEP 1:CLS
1450 LOCATE 12,25:PRINT USING"&    & ﾊ ﾁﾝﾎﾞﾂ ｼﾏｼﾀ";M$(L-1);:BEEP 0
1460 G=L:X=TZ(G)*(-(M=1))+MZ(G)*(-(M=0)):Y=TZ(G+4)*(-(M=1))+MZ(G+4)*(-(M=0))
1470 N=0:GOSUB 290:IF KN(1)+KN(2)+KN(3)+KN(4)=0 THEN GOTO 1820
1480 IF KN(5)+KN(6)+KN(7)+KN(8)=0 THEN GOTO 1840
1490 FOR N=0 TO 1000:NEXT:GOTO 1380
1500 '              ｾﾝｷｮｳ
1510 CLS:M=0:GOSUB 700:CLS:GOSUB 830:LOCATE 57,5:PRINT "ﾃｷ ｶﾝﾁｮｳ ﾉｳﾘｮｸ"
1520 LOCATE 58,6:PRINT USING "IQ･･ ## ,ｷﾞｼﾞｭﾂ･･ ##";IN;TS
1530 FOR J=0 TO 1:FOR I=0 TO 3:LOCATE 57,8+I*3+J
1540 PRINT USING"&    & ﾉ &    & ･･･##";M$(J+4);M$(I);KN(I+J*4+1)
1550 NEXT I,J:CLS:LOCATE 13,25:PRINT " PUSH SPACE KEY";
1560 IF INKEY$=" " THEN M=1:GOSUB 700:ELSE 1560
1570 GOSUB 830:GOTO 820
1580 '              ﾌｸｶﾝｼﾞｮｹﾞﾝ
1590 CLS:GOSUB 830:LOCATE 57,14:PRINT USING "&    & ･･･ ##";M$(10);IQ
1600 LOCATE 57,17:PRINT USING "&    & ･･･ ##";M$(11);ST
1610 GI=INT(RND*4+1):X=TZ(GI)+INT(RND*(11-IQ))-INT(RND*(10-IQ))
1620                Y=TZ(GI+4)+INT(RND*(11-IQ))-INT(RND*(10-IQ))
1630 IF KN(GI+4)=0 OR X<0 OR X>12 OR Y<0 OR Y>10 THEN 1610
1640 LOCATE 13,24:PRINT M$(GI-1);"ﾊ ";X;"-";Y;"ﾆ ｲﾙﾃﾞｼｮｳ";
1650 FOR N=0 TO 2000:NEXT:GOSUB 830:GOTO 820
1660 '              Computer
1670 RANDOMIZE VAL(RIGHT$(TIME$,2)):M=0:GOSUB 700
1680 CLS:LOCATE 12,25:PRINT "ﾃｷ ﾉ ｺｳｹﾞｷ ";:FOR N=0 TO 1000:NEXT
1690 IF NG=0 THEN 1700 ELSE 1750
1700 NG=0:SH=0:G=INT(RND*4+1):MS=INT(RND*5+1):GOSUB 1220
1710 AX=MZ(G)   +INT(RND*(11-IN))-INT(RND*(10-IN))
1720 AY=MZ(G+4)+INT(RND*(11-IN))-INT(RND*(10-IN))
1730 IF KN(G)=0 OR RZ<AX OR DZ<AY OR AX<0 OR AY<0 THEN 1700
1740 GOSUB 1260:FT=FT-1:GOSUB 1800:M=1:GOSUB 700:GOTO 820
1750 SH=SH+1:IF SH=IN THEN 1700
1760 IF IN=10 THEN AX=MZ(NG):AY=MZ(NG+4):MS=4+(NG=1):GOSUB 1220:GOTO 1730
1770 AX=NX+1-INT(RND*3):AY=NY+INT(RND*2)*(NG=1):MS=4+(NG=1)
1780 GOSUB 1220:GOTO 1730
1790 '              END
1800 FOR J=2 TO 22:LOCATE 3,J
1810 PRINT "                                          ":NEXT:RETURN
1820 WIDTH 80:CLS 3:LOCATE 20,9:PRINT "ｱﾅﾀ ﾊ ﾃｷﾉ ｱｯﾄｳﾃｷﾅ ｾﾝﾘｮｸ ﾉ ﾏｴﾆ ﾔﾌﾞﾚｻｯﾀ"
1830 LOCATE 38,11:PRINT "The end":GOTO 1830
1840 WIDTH 80
1850 CLS 3:LOCATE 20,9:PRINT "ｱﾅﾀ ﾊ ﾃｷﾉ ｱｯﾄｳﾃｷﾅ ｾﾝﾘｮｸ ﾉ ｻﾆﾓ ｶｶﾜﾗｽﾞ ｼｮｳﾘｼﾀ"
1860 FOR I=1 TO 7:COLOR I:LOCATE 38,11:PRINT "Happy end":NEXT I:GOTO 1860
1870 '              ﾃﾞｰﾀ
1880 DATA F33A00BF473A01BF4F68260029292929290901 00C0092203BF3A02BF6F26C0,07
1890 DATA 5E2356EBED7300B5314C003E5C4FED79ED5B03BF01FF10EDA0EDA0EDA0EDA0EB,DC
1900 DATA 39EB10F33CFE5F20E4D35FED7B00B5FBC9000000000000000000000000000000,D7
1910 DATA 00B8C0B880B940BA00BBC0BB000000000000000000000000000000000000000000,99
1920 DATA FFFFFFFFFDFFFFFDEAAAABFA55AAA7FB8A54637ED40114BCA8044A9CAA40029,22
1930 DATA 0AA090A80A8804680BC210A8A4B005408252A881A1255185D012480BDC000037,DF
1940 DATA 00822800144890880 2ABAA802B7FEFD239E556B02FD017688BC047B84BA601F8,36
1950 DATA 2FA090B80B8806E80BC318E825F80750027FFAA0017FD7800036DA0000000000,DC
1960 DATA 0082280014489088 02AAAA80217AAAD238E546302DC011488AC046A84BA40168,74
1970 DATA 0BA090A80A8804E80BC210A824B807400257F880012DD380001248000000000 0,B5
1980 DATA FFF9FFFFFFF6FFFFFFCF3FFFFE3FC7FF
1990 DATA 7FFFFFFEBFFFFFFDCFFFFFF3F3FFFF8F
2000 DATA FFF2FFFFAAA0AAABD555555500000007C0000001  :'Blue   ｸｳﾎﾞ
2010 DATA 00078000FFA1BFFC3FFFFFFF80A510007FFFFFFE  :'Red
2020 DATA 000F8000FFF5BFFC3FFFFFFFAAF7BAA87FFFFFFE  :'Green
2030 DATA FF7EBFFFFFFE67FFFF7C2ABAFE055555F         :'B      ｾﾝｶﾝ
2040 DATA 0080C0000048C2000817FCF815555540         :'R
2050 DATA 0080C0000058C200081FFCF815555540         :'G
2060 DATA FFEFFFFFFFDFDFFFFFEFAEBFFF55557F         :'B      ｸﾁ
2070 DATA 00504000003030000208B8E0015D5740         :'R
2080 DATA 00504000003030000218F9E0015DDFC0         :'G
2090 DATA FFFFFFFFFFFFFFFFFFF8FFFFFF000FFF         :'B      ｾﾝｽｲ
2100 DATA 000000000000000000007000000AAA000         :'R
2110 DATA 000000000000000000007000000AAA000         :'G
2120 DATA ｸｳﾎﾞ,ｾﾝｶﾝ,ｸﾁｸｶﾝ,ｾﾝｽｲｶﾝ,ﾜｶﾞｸﾞﾝ,ﾃｷ,ｲﾄﾞｳ,ｺｳｹﾞｷ,ｾﾝｷｮｳ,ﾌｸｶﾝｼﾞｮｹﾞﾝ,IQ
2130 DATA ｷﾞｼﾞｭﾂ,8,4 -+- 6,2, ,PUSH TEN KEY,ﾐｻｲﾙ 1,ﾐｻｲﾙ 2,ﾐｻｲﾙ 3,ﾐｻｲﾙ 4
2140 DATA ﾐｻｲﾙ 5,ﾐｻｲﾙ 6,ﾐｻｲﾙ 7
2150 DATA 6,3,2,1,6,3,2,1,99,0,0,0,0,2,1,99,0,1,0,3,0,0,99,0,0,2,3,0,0
2160 DATA 99,2,0,0,0,0,0
```



★9月号のOF(P115)の方へ、同じ旧FCソフトファンとして助言を。市内の玩具店をまわれば，まだたまにありますよ！ ちなみに最近は「シティコネクション」(ジャレコ）が好きです。(兵庫県伊丹市・リーチ発19歳)……【影：日本橋にもあるかもね。】

PC-9801シリーズ互換機（N-88日本語BASIC（86）DISK-BASIC）用



よ～く見て本物を見極めろ！

替（か）え玉（だま）は消（け）せ

今田　旧八（84歳）

遊びかた

縦7マス横7マスの格子枠組み内をマゼンタ，グリーン，シアン，イエローの4色のキャラクタが，一見気ままに動いているように見えますが，実は，ここは迷路になっていて開いているはずの仕切り壁が，まだ書いたままにしてあるのです。4色のうち，ある1色のキャラクタだけは正確な道順を歩いていますが，他の3色のキャラクタは，これと左右逆，上下逆，左右上下とも逆にそれぞれ歩いています。この中から正しい道順で歩いている1色を探し当ててください。

ポイント

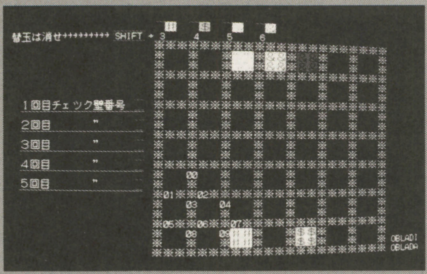
4色の動きをじっくり見ていると，あるキャラクタは通るのに別のキャラクタは通らないといった箇所が必ず見つかってきますから，そこははたして本当に壁なのか，空間なのかがわかれば，本星か替え玉かを見破ることができます。

左下隅（すみ）付近の壁10ヵ所だけ，0から9までの番号が打ってあります。壁番号を入力すると，壁がない場合は，直ちに空間となり，逆にある場合は壁の色が赤く染（そ）まります。このチェックは5ヵ所までできますが，なるべく少ない回数で替え玉と思われるキャラクタを発見し，[#]マゼンタ，[$]グリーン，[%]シアン，[&]イエローのキーを押して，対応する色のキャラクタを1個ずつ除去していきます。

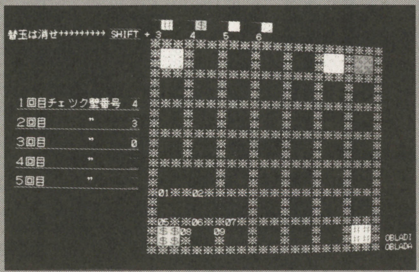
こうして3色消し終わると，残った1色があなたの解答となります。その後は正

《第1表》変数表

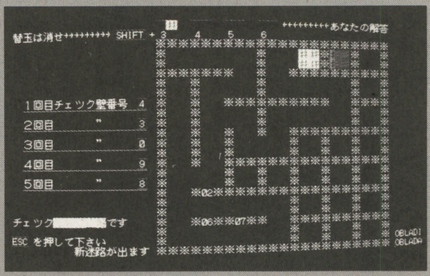
R	迷路作成時計算上の横座標
S	迷路作成時計算上の縦座標
U(R,S)	マス右横壁あり0，なし1
V(R,S)	マス真下壁あり0，なし1
W(R,S)	作成前の迷路外周置き数
T(I,J)	現在難解につき説明不能
M	キャラクタ色番号
N	迷路進行順番一巡96マス（97は1に戻る）
A$(M)	2バイト文字1個（#,$,%,&など）
G$(M)	2バイト文字4個構成のキャラクタ
C(M)	色番号対応のアトリビュート属性
FNA(X,Y)	カーソル位置のアトリビュート・アドレス
X(M,N)	キャラクタ画面上のカーソル横座標
Y(M,N)	キャラクタ画面上のカーソル縦座標
EX(N)	正解キャラクタ進行方向の壁横座標
EY(N)	正解キャラクタ進行方向の壁縦座標
E$(N)	正解キャラクタ進行方向の壁消去形状
DU$	マス左右の壁形状
DV$	マス上下の壁形状
EU$	マス左右の消去形状
EV$	マス上下の消去形状
D$(W)	壁番号対応チェック壁の形状
A(W)	壁番号対応チェック壁の横座標
B(W)	壁番号対応チェック壁の縦座標
K(Q)	色番号除去前0，除去後1
W	キー入力壁番号
Q	キー入力キャラクタ色番号
F	壁チェック箇所数
K	キャラクタ除去数
KK	3キャラクタ除去前0，除去後1
QQ	正解色番号
CALL Z	キー，バッファ清掃命令



▲《写真1》四つのうち一つが本物なのだ



▼《写真2》左下の10個の壁はヒントになるぞ



▲《写真3》ニセ物を消せば終了だ

★はじめて熱暴走を体験しました。だれか，クーラーください。CPUと自分の部屋用のを…（笑）。（岡山市・遠藤　健17歳）……【影：実は私の部屋も今，クーラーがないのだ。誰かクーラーをくれ～。ついでにクーラーどころかCPUもない～。編：救いなしですね。】

CHECKER FLAG

影：うぉー難し～！さっぱりわからないぞ～
編：よく観察しないからですよ，落ち着いてよ～く見ましょう。

しいキャラクタが，次々と仕切り壁を切り開いて突き進むことで正解発表とします。

ゲーム中でも ESC キーを押しますと，ご破算して新迷路に転換します。

苦労したところ

このプログラムはX1華やかなりし頃，他誌に掲載された自作のものの移植です。無限種類の迷路作成方式だけはそっくりそのまま真似しましたが，他は全く新作同様で，ゲームの構想にも新趣向を取り入れています。

4色のキャラクタを常に同位置から出発させ，しかもどれが本星なのか絶対悟られぬようにするための入れ替え手法に苦心しました。行番2240中の170という数値は，使われる機種により少し増減して，バック・ミュージックのテンポを好みに合わせていただきます。ちなみに私の機種は9801FAです。行番2070中のREM記号を外すと，はじめからその回の正解色番号が，画面右上隅に表示されますので研究用としてご利用ください。

★参考にしたもの

・POPCOM誌　昭和60年10月号掲載「MAZE MAZE」

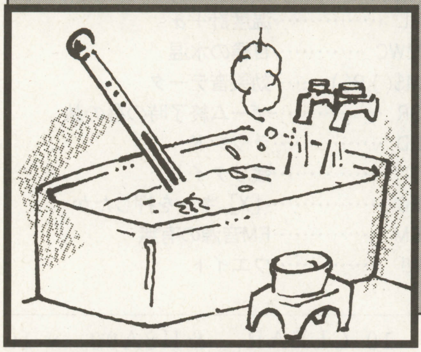
『替え玉は消せ』のプログラム・リスト

```
1000 '━━━━━━━━━━━━━━━━ 替玉は消せ ━━━━━━━━━━━━━━━━
1010 '
1020 CLEAR ,&H9E00:PLAY ALLOC 255,255,255
1030 SCREEN 3:CONSOLE ,25,0,1:DEF SEG=&H9E00
1040 RANDOMIZE VAL(RIGHT$(TIME$,2))
1050 DIM A(99),B(99),E$(99),A$(14),T(15,3)
1060 DIM EX(99),EY(99),X(6,99),Y(6,99)
1070 DEF FNA(X,Y)=&H4000+&HA0*Y+X*2
1080 POKE 0,&HCD:POKE 1,&H9E:POKE 2,&HCF
1090 'キャラクタ設定 ━━━━━━━━━━━━━━━━━━━━━━━━━━━━━━
1100 DATA 8564,8560,8563,8565,8481,8744
1110 DATA 19509,9009,9010,9011,9012,9013
1120 FOR I=3 TO 14:READ A:H$=HEX$(A)
1130  A$(I)=KNJ$("1B4B")+KNJ$(H$)+KNJ$("1B48")
1140 NEXT:B$=STRING$(4,CHR$(29))+CHR$(31)
1150 FOR I=3 TO 8:C(I)=I
1160  G$(I)=A$(I)+A$(I)+B$+A$(I)+A$(I)
1170 NEXT:B$=CHR$(29)+CHR$(29)+CHR$(31)
1180 DU$=A$(8)+B$+A$(8):DV$=A$(8)+A$(8)
1190 EU$=A$(7)+B$+A$(7):EV$=A$(7)+A$(7)
1200 C(3)=&H65:C(4)=&H85:C(5)=&HA5:C(6)=&HC5
1210 '配列変数初期化 ━━━━━━━━━━━━━━━━━━━━━━━━━━━━━━
1220 DATA 1,1,1,2,2,2,3,3,3,2,3,6,4,4,4,2,4,6,3,4,6,2,3,4
1230 DATA 5,5,5,2,5,6,3,5,6,2,3,5,4,5,6,2,4,5,3,4,5
1240 FOR I=1 TO 15:FOR J=0 TO 2
1250  READ T(I,J):NEXT:NEXT
1260 FOR R=1 TO 7:P(R)=0:FOR S=1 TO 7
1270   U(R,S)=0:V(R,S)=0:W(R,S)=0:NEXT:NEXT
1280 FOR R=1 TO 7:W(R,1)=-8:W(R,7)=-1:NEXT
1290 FOR S=1 TO 7:W(1,S)=W(1,S)-2:W(7,S)=W(7,S)-4:NEXT
1300 '迷路構成計算 ━━━━━━━━━━━━━━━━━━━━━━━━━━━━━━━━
1310 R=1:S=1:R1=1
1320 W(R,S)=W(R,S)+16:W(R,S+1)=W(R,S+1)-8:W(R-1,S)=W(R-1,S)-4
1330 W(R+1,S)=W(R+1,S)-2:W(R,S-1)=W(R,S-1)-1
1340 ON T(W(R,S),INT(RND*3)) GOTO 1350,1380,1390,1400,1410,1340
1350 FOR R=R1 TO 7:FOR S=1 TO 7
1360 IF W(R,S)>1 THEN R1=R:GOTO 1340
1370 NEXT:NEXT:GOTO 1430
1380 V(R,S)=1:S=S+1:GOTO 1320
1390 R=R-1:U(R,S)=1:GOTO 1320
1400 U(R,S)=1:R=R+1:GOTO 1320
1410 S=S-1:V(R,S)=1:GOTO 1320
1420 '進行順路探査 ━━━━━━━━━━━━━━━━━━━━━━━━━━━━━━━━
1430 RR=INT(RND*2):SS=INT(RND*2):QQ=RR-(SS=1)*2+3
1440 N=1:R=RR*6+1:S=SS*6+1:E=INT(RND*4)+1
1450 A(N)=R*6+24:B(N)=S*3
1460 EX(N)=A(N)+U:EY(N)=B(N)+V
1470 IF E=(INT(E/2)*2) THEN E$(N)=EV$ ELSE E$(N)=EU$
1480 N=N+1:IF N=99 THEN 1560
1490 ON E GOSUB 1510,1520,1530,1540
1500 GOTO 1450
1510 IF V(R,S)=1   THEN S=S+1:E=4:U=0 :V=-1:RETURN
1520 IF U(R-1,S)=1 THEN R=R-1:E=1:U=4 :V=0 :RETURN
1530 IF V(R,S-1)=1 THEN S=S-1:E=2:U=0 :V=2 :RETURN
1540 IF U(R,S)=1   THEN R=R+1:E=3:U=-2:V=0 :RETURN
1550 GOTO 1510
1560 A(0)=A(96):B(0)=B(96):EX(1)=EX(97):EY(1)=EY(97)
1570 '4者順路配列化 ━━━━━━━━━━━━━━━━━━━━━━━━━━━━━━━
1580 DATA 3,4,5,6,4,3,6,5,5,6,3,4,6,5,4,3
1590 RESTORE 1580:FOR I=3 TO 6
1600  READ Z(3),Z(4),Z(5),Z(6):IF I<>QQ THEN NEXT
1610 FOR I=0 TO 99
1620 AA(Z(3))=A(I)    :BB(Z(3))=B(I)
1630 AA(Z(4))=96-A(I):BB(Z(4))=B(I)
1640 AA(Z(5))=A(I)    :BB(Z(5))=24-B(I)
1650 AA(Z(6))=96-A(I):BB(Z(6))=24-B(I)
1660 X(3,I)=AA(3):Y(3,I)=BB(3)
1670 X(4,I)=AA(4):Y(4,I)=BB(4)
1680 X(5,I)=AA(5):Y(5,I)=BB(5)
1690 X(6,I)=AA(6):Y(6,I)=BB(6)
1700 NEXT
1710 '格子枠組描き ━━━━━━━━━━━━━━━━━━━━━━━━━━━━━━━━
1720 CLS 3:COLOR 7:Z=0:CALL Z
```

★秋深まる。葉っぱとお金は散っていく……。（埼玉県北葛飾郡・**鹿谷浩一14歳**）……【**影**：イキだねェ，風流だねェ。**つぐ美**：影さん，感傷にひたっている場合じゃありませんよ。ホラ，壊したパソコンのローンでお金が散っている…。**影**：うぅっ，ふ，風流…（涙）。】

```
1730 FOR I=28 TO 70 STEP 6
1740  FOR J=2 TO 23:LOCATE I,J:LOCATE I,J:PRINT A$(8):NEXT:NEXT
1750 FOR J=2 TO 23 STEP 3
1760  FOR I=28 TO 70 STEP 2:LOCATE I,J:PRINT A$(8);:NEXT:NEXT
1770 LOCATE 73,22:PRINT "OBLADI"
1780 LOCATE 73,23:PRINT "OBLADA"
1790 '壁有無と番号打ち ━━━━━━━━━━━━━━━━━━━━
1800 DATA 1,5,X,1,5,Y,2,5,Y,1,6,X,2,6,X
1810 DATA 1,6,Y,2,6,Y,3,6,Y,1,7,X,2,7,X
1820 RESTORE 1800:FOR I=0 TO 9:READ R,S,Z$
1830  IF Z$="X" THEN A(I)=R*6+28:B(I)=S*3   ELSE 1850
1840  IF U(R,S)=1 THEN D$(I)=EU$ ELSE D$(I)=DU$
1850  IF Z$="Y" THEN A(I)=R*6+24:B(I)=S*3+2 ELSE 1870
1860  IF V(R,S)=1 THEN D$(I)=EV$ ELSE D$(I)=DV$
1870  LOCATE A(I),B(I):PRINT "0";HEX$(I)
1880 NEXT
1890 'ゲーム画面構成 ━━━━━━━━━━━━━━━━━━━━━━━
1900 LOCATE 1,1:PRINT "替玉は消せ                  SHIFT +"
1910 LOCATE 3,8 :PRINT "1回目チェツク壁番号"
1920 FOR J=2 TO 5:LOCATE 3,J*2+6
1930 PRINT A$(J+9);"回目          " ":NEXT
1940 FOR I=0 TO 8:POKE &H20B6+I*2,&H1C:NEXT
1950 FOR J=128 TO 256 STEP 32
1960  LINE(196,J)-(210,J+16),2,B
1970  LINE(23,J+18)-(210,J+18),1:NEXT
1980 FOR I=0 TO 3:LOCATE I*6+30,0:PRINT A$(I+3)
1990  POKE &H403C+(I*12),C(I+3):POKE &H403E+(I*12),C(I+3)
2000  LINE(I*48+224,0)-(I*48+254,32),2,B
2010  LOCATE I*6+28,1:PRINT I+3:NEXT
2020 LINE(164,16)-(210,32),2,B
2030 '出発準備初期化 ━━━━━━━━━━━━━━━━━━━━
2040 PLAY #0,"@15L50V14O4R","@34L50V15O3R","L50V15O3R"
2050 FOR I=0 TO 9:D(I)=0:K(I)=0:NEXT
2060 N=1:M=3:F=0:K=0:KK=0
2070 'LOCATE 70,1:PRINT QQ:'--------------REMを外せば正解表示
2080 '替玉は消せメイン ━━━━━━━━━━━━━━━━━━━━
2090 RESTORE 2550
2100 READ O1$,O2$,O3$:IF O1$="H" THEN 2090
2110 PLAY #0,O1$,O2$,O3$
2120 LOCATE X(M,N),Y(M,N):PRINT G$(M)
2130 AD=FNA(X(M,N),Y(M,N))
2140 FOR I=0 TO 7 STEP 2
2150  POKE AD+I,C(M):POKE AD+&HA0+I,C(M):NEXT
2160 LOCATE X(M,N-1),Y(M,N-1):PRINT G$(7)
2170 Q$=INKEY$
2180 IF KK=1 THEN LOCATE EX(N),EY(N):PRINT E$(N):GOTO 2210
2190 IF Q$>="0" AND Q$=<"9" AND F<5 THEN 2300
2200 IF Q$>="#" AND Q$=<"&" THEN 2350
2210 IF Q$=CHR$(27) THEN 1260
2220 FOR T=1 TO 10 :NEXT
2230 FOR T=1 TO 30 :NEXT
2240 FOR T=1 TO 170-K*5:NEXT:'-----------機種により170を増減
2250 M=M+1+(M=6)*4:IF M=6 THEN N=N+1
2260 IF K(M)=1 THEN 2250
2270 IF N>97 THEN N=2
2280 GOTO 2100
2290 '壁有無チェツク ━━━━━━━━━━━━━━━━━━━━━
2300 W=VAL(Q$):IF D(W)=1 THEN CALL Z:GOTO 2220
2310 LOCATE 25,F*2+8:PRINT Q$
2320 COLOR 2:LOCATE A(W),B(W):PRINT D$(W)
2330 COLOR 7:D(W)=1:F=F+1:GOTO 2230
2340 'キャラクタ消去 ━━━━━━━━━━━━━━━━━━━━━
2350 Q=ASC(Q$)-32:IF K(Q)=1 OR K>2 THEN CALL Z:GOTO 2220
2360 K(Q)=1:LOCATE Q*6+12,0:PRINT A$(7)
2370 LOCATE X(Q,N),Y(Q,N):PRINT G$(7)
2380 LOCATE X(Q,N-1),Y(Q,N-1):PRINT G$(7)
2390 K=K+1:IF K<3 THEN 2230
2400 '勝負判定処理 ━━━━━━━━━━━━━━━━━━━━━━
2410 FOR I=51 TO 59:POKE &H2000+I*2,&H1D:NEXT
2420 LOCATE 60,0:PRINT "あなたの解答"
2430 FOR I=3 TO 6:IF K(I)=0 THEN 2440 ELSE NEXT
2440 LOCATE 1,20:IF I=QQ THEN 2470
2450 PRINT "正解は";A$(QQ);"  残念でした"
2460 POKE FNA(7,20),C(QQ):POKE FNA(8,20),C(QQ):GOTO 2500
2470 PRINT "チェツク  回で正解です"
2480 LOCATE 9,20:PRINT A$(F+9)
2490 FOR I=9 TO 18:POKE FNA(I,20),&HE7:NEXT
2500 LOCATE 1,22:PRINT "ESC を押して下さい"
2510 LOCATE 9,23:PRINT "    新迷路が出ます"
2520 LINE(4,352)-(33,368),2,B
2530 KK=1:K(QQ)=0:GOTO 2240
2540 '演奏音符データ ━━━━━━━━━━━━━━━━━━━━━━━
2550 DATA >D,<A#,>R,D,R,A#,D,>D,R,D,F,A#,D,<A#,R,D,R,A#,C,>D,R,<A#,F,A#
2560 DATA A,<F,R,>C,R,F,R,A,R,C,>C,F,R,<F,R,R,R,F,R,A,R,D#,>C,F
2570 DATA R,<F,R,D#,R,F,D#,A,R,D#,>C,F,D#,<F,R,D#,R,F,D,A,R,C,>C,F
2580 DATA <A#,<A#,R,R,R,A#,R,>D,R,R,F,A#,R,<A#,R,R,R,A#,R,>D,R,>F,F,A#
2590 DATA R,<A#,R,F,R,A#,F,>D,R,F,F,A#,F,<A#,R,F,R,A#,D#,>D#,R,D,F,A#
2600 DATA D#,D#,R,F,R,D#,R,G,R,G,A#,D#,R,D#,R,G,R,D#,F,G,R,D#,A#,D#
2610 DATA D,<A#,R,D,R,A#,D#,>D,R,D,F,A#,C,<F,R,D#,R,F,D,A,R,C,>C,F
2620 DATA <A#,<A#,R,R,R,D#,R,>D,D,R,F,C,R,<A#,R,A#,R,A#,>D,>D,A#,F,F,A#
2630 DATA R,<A#,R,<A#,R,A#,>D,>D,A#,F,F,A#,R,<A#,R,<A#,R,A#,>D,>D,A#,F,F,A#
2640 DATA R,<F,R,R,R,A#,R,>D,R,A#,F,A#,R,G,R,R,R,F,R,D,R,F,C,F
2650 DATA R,<A#,R,D#,R,A#,D,>D,R,D#,F,A#,D,<F,R,C,R,F,R,A,R,<A#,>C,F
2660 DATA R,<A#,R,R,R,A#,R,>D,R,R,F,A#,R,<A#,R,A#,R,A#,>D,>D,A#,F,F,A#
2670 DATA R,<A#,R,<A#,R,A#,>D,>D,A#,F,F,A#,R,<A#,R,<A#,R,A#,>D,>D,A#,F,F,A#
2680 DATA R,<F,R,R,R,A#,R,>D,R,A#,F,A#,R,G,R,R,R,F,R,D,R,F,C,F
2690 DATA R,<A#,R,D#,R,A#,D,>D,R,D#,F,A#,D,<F,R,C,R,F,R,A,R,<A#,>C,F
2700 DATA R,<A#,R,R,R,A#,R,>D,R,R,F,D,R,<A#,<F,R,>C,G,R,D,A,R,D#,A#,H,R,R
```


★「特選プログラムコーナー」では，どのくらいの規模のプログラムまで，大丈夫なんでしょうか？　何行ぐらいまで，とか，基準がありますか？(東京都小平市・**黒木謙治17歳**)……**【Dr.D**：とくにきまりはないが，打ち込む人のことを考えて，ほどほどに，な。**】**



風呂SLG!?

INYAX

イニャエックス

TILTO SOFT=岩崎泰隆(15歳)

動作環境と起動方法

CPUが286/10MHzで，FM音源があればOKです。もちろんFM音源はなくても動きます。なお，DOS-BASICでの動作は保証できませんが，いまのところ問題は出ていません。

1510行まではすべて打ち込んで，RUNしてください。もし，ドライブ1（DOS-BASICの場合は同じディレクトリ）に“INYAX.REC”がないと，自動的に作成されます。

遊びかた

基本的な動作はテンキーの8と2でカーソル移動，Xで解除です。コマンドについては，**第1表**を見てください。

で，何をすればいいかというと，下にある温度計を参考にして，時間内に風呂の水温を右上の目標の水温にしてください。ただ，これだけでは，ゲームになりませんのでいろんな仕掛けがあります。

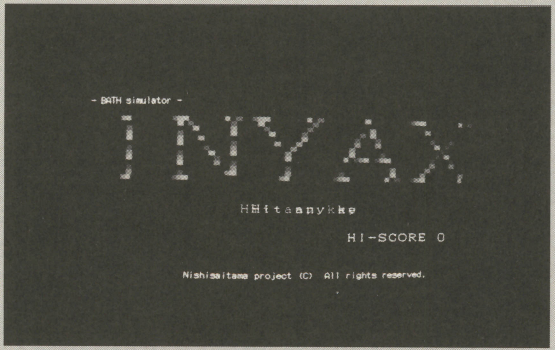
まず，温度計が小数部分しか表示されていません。また，水や湯を入れすぎると，風呂の湯があふれてしまいます。もし，左下の風呂の断面図を見て，あふれそうになっていたら，湯を捨ててください。温度計の上の▽は，これがさしているところの水温です。

ターン終了時に目標の水温と，現在の風呂の水温が同じ場合，高得点が入りますので，ぜひともねらってみてください。逆に，風呂の湯があふれてしまうと，大きく減点されてしまいます。ちなみに，水位は高いほど高得点です。ラウンド3が終了した時点で，ゲーム終了です。

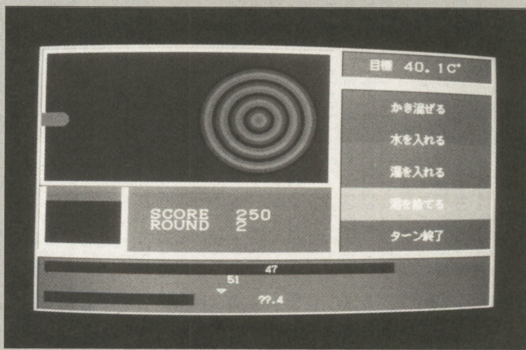
プログラム

今回も，いろいろ細かい演出を入れてみたので，参考にしてみてください。かき混ぜる等のアニメーションは，パレット切り替えで行なっていますので，高速です。あと，ハイスコア登録は機械語セーブしています。

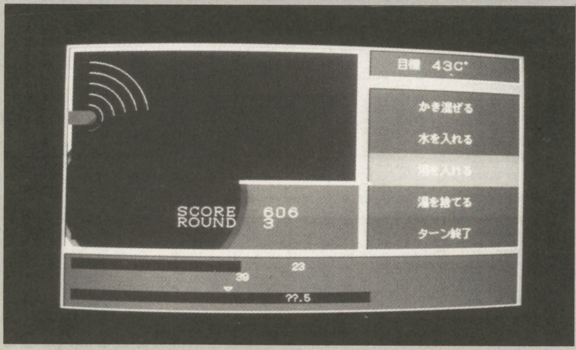
ウエイトですが，W!が全体，Wが微調整です。このウエイトは，DISK-BASICに合わせてありますので，DOS-BASICの方は，ほとんど書き換えなくてはなら



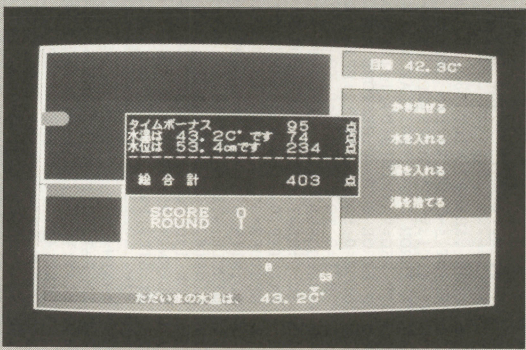
◀《写真1》発音が絶妙!-INYAX



◀《写真2》湯を入れたり混ぜたりして目標温度へ



◀《写真3》入れすぎるとあふれちゃうので注意



◀《写真4》最後に評価が点数になって発表される

《第1表》コマンド説明

コマンド名	水温の変化	水位の変化	備　考
かき混ぜる	－0.1度	－0.1cm	勢いよくかき混ぜるため湯が飛びちる。
水を入れる	－0.6度	＋1.5cm	使いすぎると，すぐにあふれるので注意。
湯を入れる	＋0.7度	＋0.5cm	—
湯を捨てる	—	－0.5cm	湯は再利用されます(笑)。
ターン終了	—	—	—

《第2表》変数表

WC	水温
SW	水位
PL	温度計＋α
MWC	目標の水温
M$( ),B( )	効果音データ
SR	ゲーム終了時の星の数
RD	ラウンド
TI	残りタイム
EC	[X] キーを押したか
FM	FM音源の有無
W!	ウエイト

ないでしょう。

最後に

このゲームは，風呂掃除をまじめにやっているときに思いつきました(笑)。本当は，50行ぐらいのショート・プログラムにするつもりだったけど，タイトルとか入れてみたら結構長くなってしまいました。まあ，それなりのゲームになったと思うけど（自画自賛）。

個人的に，タイトル画面が気に入っているんですけど，一度は見てください(50分の1の確率で何かが起こる)。

今使っている98が，壊れ始めてきたので（ディスクドライブとキーボードがおかしい)たぶん98ではもう投稿しません。これからは言語は決めてませんが，Windows 95 で送るつもりです。でも，本当は北八王子の加藤（15）が，うるさいから。

●追伸

'97年3月号に掲載された「WING FACTORY」の修正リストを1540行以降に載せておきました。

＊《注1》DOS-BASICの方は以下のように変更してください

10 CLEAR, &H8A00 → 10 CLEAR &H2F00

1180 ...A+2,1)) → 1180 ...A+1,1))

CHECKER FLAG

編：風呂SLGですか(笑)。

Dr.D：身近なテーマをゲームにしてしまう。これぞベーマガの王道じゃな！

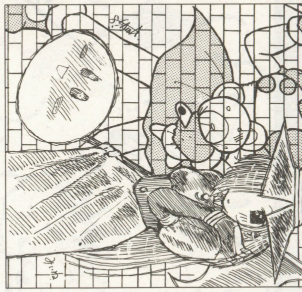
『INYAX』のプログラム・リスト

```
1 '=====================================================================
2 '= - BATH simulator - INYAX for N88-BASIC (DOS/DISK) 1997/05/03      =
3 '=    Copyright 1997 Nishisaitama project All rights reserved.        =
4 '=====================================================================
5 '
6 KEY 3,"goto*init"+CHR$(13)
7 '/*-------------------------- 初期設定 --------------------------------*/
10 CLEAR ,&H8A00:WIDTH 80,25:CONSOLE ,,0,1:SCREEN 3,0,0,1:COLOR 7,0,0,7,2:CLS 3
20 DEFINT A-Y:SR=25:DIM SX(SR),SY(SR),X1(SR),Y1(SR),CO(3),M$(8),B(8),H(0)
30 W!=4:C1$="C° ":C2$=SPACE$(4):RANDOMIZE VAL(RIGHT$(TIME$,2)):OUT &H68,15
40 ON ERROR GOTO *ER:PLAY ALLOC 256:PLAY "t170mb":FM=1
50 DEF SEG=VARPTR(H(0),1):BLOAD "INYAX.REC",VARPTR(H(0),0):HI=H(0)
60 ON ERROR GOTO 0:RESTORE *DB:FOR I=0 TO 6:READ B(I),M$(I):NEXT I
70 COLOR 0:LOCATE 16,12:PRINT AKCNV$("NISHISAITAMA PROJECT"):COLOR 7
80 FOR I=0 TO 3:FOR J=0 TO 4:COLOR@(16+I*2+J*8,12)-(16+I*2+J*8+1,12),5
90 W=30:GOSUB *WA:SD=0:GOSUB *SD:NEXT J,I
100 SC=0:RD=1:GOSUB *COL:GOSUB *TITLE:GOSUB *FC
110 PAINT(0,0),15:PWC=65+RND*10:PW1=50:PT=20:TI=615:Y=0:SW=2400:F=0:OUT &H74,0
120 RESTORE*GD:FOR I=0 TO 3:READ A,B,C,D,A$:LINE(A,B)-(C,D),0,BF,8:DRAW A$:NEXT
130 POINT(6,6):DRAW "c11t392,200w-5,-5c2t-382,-190d90c816t30,20u10"
140 CIRCLE STEP(0,0),10,8,,,,F:LINE(15,320)-(625,336),14,BF
150 LINE(6,210)-(128,303),11,BF:GOSUB *SW:GOSUB *SC
160 FOR I=0 TO 4:READ A$:LOCATE 60,I*3+5:PRINT A$:NEXT I
170 PL=RND*120-60:WC=RND*200+550:MWC=400+INT(RND*40)
180 A$=STR$(PWC):GOSUB *CC:GOSUB *MC:GOSUB *TI:GOSUB *MW:GOSUB *TFI
190 '/*-------------------------- メインルーチン ----------------------------*/
200 *MAIN
210 IF F=1 THEN *FIN ELSE W=25:GOSUB *WA:GOSUB *MW:GOSUB *CC
220 Y1=Y:Y=Y+(INP(&HE1)=254 AND Y>0)-(INP(&HE0)=251 AND Y<4):IF Y1=Y THEN 240
230 LINE(411,64+Y1*48)-STEP(221,47),8,BF:SD=1:GOSUB *MC:GOSUB *SD
240 GOSUB *TIQ:IF INP(&HE5)<>251 AND INP(&HE9)<>191 THEN 260
250 SD=2:GOSUB *SD:EC=0:ON Y+1 GOTO *MM,*C.WT,*H.WT,*WDP,*FIN
260 IF TI>0 THEN *MAIN ELSE LOCATE 25,9:PRINT "ＴＩＭＥ　ＵＰ！":GOTO *FIN
270 '/*-------------------------- コマンド --------------------------------*/
280 *MM:GOSUB *MCC:A=2:FOR I=0 TO 60:A=(A MOD 4)+1
290  LINE(149+I*4,6+5)-STEP(3,95),7-A,BF:LINE(54+I*4,101+5)-STEP(3,95),2+A,BF
300  ON -(I>23) GOTO 320
310  LINE(297,99+I*4+5)-STEP(95,3),7-A,BF:LINE(54,6+I*4+5)-STEP(95,3),2+A,BF
320  NEXT I:A=-10
330  WHILE EC<>1:GOSUB *ESC:SW=SW-(SW<2650):GOSUB *CSW:GOSUB *SW:WC=WC-1:WEND
340  LINE(54,11)-(393,201),2,BF:GOTO *GM
350 *C.WT:B=-6:S=15:GOSUB *INW:GOTO *GM
360 *H.WT:B= 7:S= 5:GOSUB *INW:GOTO *GM
370 *WDP:IF SW=2650 THEN GOTO *GM ELSE GOSUB *MCC:A=1:D=0
380  FOR I=80 TO 0 STEP -5:CIRCLE(300,111),I,6-(I MOD 4),,,,F
390  GOSUB 520:GOSUB *ESC:GOSUB *CSW:IF EC=1 OR D=1 THEN I=0
400  NEXT I:A=18:GOTO 510
410 *INW:GOSUB *FC:CO(0)=&HF0F:COLOR=(5,CO(0)):A=16
420  FOR I=0 TO 18:CIRCLE(35,111),I*4+11,(I MOD 4)+3,3/2*3.14,3.14/2
430  WC=WC+B:GOSUB *ESC:GOSUB *CSW:GOSUB 470:IF EC=1 THEN I=18
440  NEXT I:A=18:IF SP=1 THEN 480
450  WHILE EC<>1:GOSUB *ESC:WC=WC+B:GOSUB *CSW:GOSUB 470:WEND:IF SP=1 THEN 480
460  CIRCLE(35,111),88,2,3/2*3.14,3.14/2,,F:CIRCLE(35,111),10,8,,,,F:RETURN
470  SW=SW-S:IF SW>2090 THEN GOSUB *SW:RETURN ELSE SP=1:EC=1:RETURN
480  VIEW(6,6)-(398,303):FOR I=0 TO 120 STEP 3:SD=3:GOSUB *SD
490  CIRCLE(110,220),I*3,2,,,,F:NEXT
500  SCREEN 3:F=1:RETURN *MAIN
510  WHILE EC<>1 AND D<>1:GOSUB *ESC:GOSUB *CSW:GOSUB 520:WEND:GOTO 340
520  IF SW>2650 THEN SW=2650:D=1:RETURN ELSE SW=SW+5:GOSUB *SW:RETURN
530 *GM:SD=4:GOSUB *SD:GOTO 260
540 '/*------------------------ パラメータ --------------------------------*/
550 *CC:PT=PT-1:IF PT>0 THEN 570 ELSE PT=20:PW1=PW1+(PW1>35)
560     A$=C2$:DRAW "c8":GOSUB *OP:PWC=RND*25+PW1:A$=STR$(PWC)
570     DRAW "c7":GOSUB *OP:LINE(625,368)-(WC-199+PL,384),8,BF
580     LOCATE 38,23:PRINT "??."+RIGHT$(STR$(WC),1);
590     IF WC-200+PL<15  THEN SD=5:GOSUB *SD:F=1:EC=1:RETURN
600     IF WC-199+PL>620 THEN SD=5:GOSUB *SD:F=1:EC=1
610     LINE(15,368)-(WC-200+PL,384),14,BF:RETURN
620 *OP:LOCATE (PWC*10-200+PL)/8,21:PRINT A$
```


★ベーマガのおかげで，BASICの授業も楽々と思いきや数学の公式がわからなかった!!（熊本市・**南側裕建18歳**）……【**編**：情けないオチがついてしまいましたね。**影**：やっぱ数学とかも重要だから，勉強しないと。**編**：影さんが言うと，説得力がないなあ。**影**：ナヌ？】

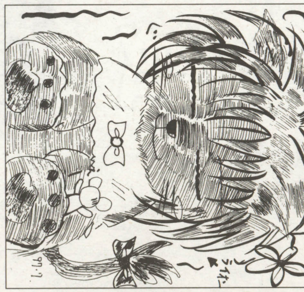
```
630     POINT(PWC*10-200+PL,365):DRAW "f5r10g5":RETURN
640 *TI:IF TI<0 THEN TI=0
650     LINE(625,320)-(TI+15,336),8,BF:LOCATE 38,20:PRINT INT(TI/10):RETURN
660 *SW:LINE(14,207)-(120,SW/10),8,BF:LINE(14,SW/10)-(120,292),2,BF:RETURN
670 *SC:LOCATE 20,15:PRINT AKCNV$("SCORE "+STR$(SC)+C2$)
680     LOCATE 20,16:PRINT AKCNV$("ROUND "+STR$(RD)):RETURN
690 '/*------------------------- ターン終了 --------------------------------*/
700 *FIN
710 FOR I=165 TO 223:LINE(124,327-I)-(435,I),7,BF,1:W=5:GOSUB *WA:NEXT I
720 WHILE TI>0:TI=TI-5:SH=SH+5:GOSUB *TI:BEEP 1:W=9:GOSUB *WA:BEEP 0
730 LOCATE 16,7:PRINT"タイムボーナス";TAB(40);AKCNV$(STR$(SH));TAB(52);"点"
740 WEND:X=15:A=200-PL:IF WC-200+PL<15 THEN 780
750 WHILE X<WC-200+PL:X=X+1
760 LOCATE 18,23:PRINT"ただいまの水温は、"+AKCNV$(STR$((X+200-PL)/10))+C1$+C2$
770 LINE(15,368)-(X,384),12,BF:BEEP X MOD 3:W=1:GOSUB *WA:BEEP 0:WEND
780 B=200:A=-ABS(MWC-WC)*14:C=A+B:IF A=0 THEN C=500*RD
790 LOCATE 16,8:A$=AKCNV$(STR$(WC/10)):IF A=0 THEN COLOR 6
800 PRINT "水温は";A$;C1$+"です";TAB(40);AKCNV$(STR$(C));TAB(52);"点":COLOR 7
810 IF A=0 THEN SD=6:GOSUB *SD
820 D=2800-SW:IF SP=1 THEN B=-300*RD:S$="湯があふれましたので":GOTO 840
830 S$="水位は"+AKCNV$(STR$(D/10))+"cmです":B=D-300
840 LOCATE 16,9 :PRINT S$;TAB(40);AKCNV$(STR$(B));TAB(52);"点"
850 LOCATE 16,10:PRINT AKCNV$(STRING$(19,"-"))
860 SH=SH+C+B:IF SH<0 THEN A=-1:GOSUB 1060 ELSE A=1:GOSUB 1060
870 GOSUB *KS:WHILE INKEY$="":WEND:GOSUB *KS
880 WHILE SH<>0 AND INKEY$="":SH=SH-A:SC=SC+A:GOSUB *SC:GOSUB 1060
890 W=5:BEEP 1:GOSUB *WA:BEEP 0:WEND:SC=SC+SH:SH=0
900 GOSUB *KS:GOSUB 1060:GOSUB *SC:WHILE INKEY$="":WEND
910 RD=RD+1:SP=0:CLS 3:IF RD<4 THEN 110 ELSE OUT &H74,0:OUT &HA4,0:CLS 2:COLOR
920 '
930 LOCATE 20,4 :PRINT "*****   ゲーム終了   *****
940 LOCATE 24,12:PRINT AKCNV$("HI-SCORE "+(STR$(HI)))
950 LOCATE 30,14:PRINT AKCNV$("SCORE "+(STR$(SC)))
960 IF SC>HI THEN H(0)=SC:HI=SC:GOTO 970 ELSE GOSUB *TFI:GOTO 980
970 LOCATE 22,20:PRINT "おめでとう!! 最高記録更新だ!!":GOSUB *TFI:GOSUB*SV
980 FOR I=0 TO SR:GOSUB 1040:NEXT:A=0:GOSUB *KS:WHILE INKEY$=""
990 FOR I=0 TO SR:PSET(SX(I),SY(I)),(I MOD 3)+5
1000 SX(I)=SX(I)+X1(I):SY(I)=SY(I)+Y1(I)
1010 IF SX(I)<0 OR SX(I)>639 OR SY(I)<0 OR SY(I)>399 THEN GOSUB 1040
1020 NEXT I:OUT &HA4,1-A:OUT &HA6,A:CLS 2:A=1-A:COLOR@(22,20)-(56,20),RND*6+1
1030 WEND:SCREEN 3,0,0,1:CLS 3:GOTO 100
1040 SX(I)=310+RND*10:SY(I)=190+RND*10:X1(I)=RND*30-15:Y1(I)=RND*30-15
1050 IF ABS(X1(I))<2 AND ABS(Y1(I))<2 THEN 1040 ELSE RETURN
1060 LOCATE 18,12:PRINT "総 合 計";TAB(40);AKCNV$(STR$(SH));TAB(52);"点"
1070 RETURN
1080 '/*------------------------- タイトル --------------------------------*/
1090 *TITLE
1100 S=1:SCREEN ,2:GOSUB 1170:OUT &H74,0:LOCATE 1,4:PRINT "- BATH simulator -"
1110 LOCATE 20,22:PRINT "Nishisaitama project (C)  All rights reserved.";
1120 LOCATE 50,18:PRINT AKCNV$("HI-SCORE"+STR$(HI));:GOSUB *TFI:D=0
1130 FOR I=0 TO 3:FOR J=9 TO 0 STEP -1:COLOR=(6-I,CO(I)-J*16):W=20:GOSUB *WA
1140 NEXT J,I:A=70:GOSUB *KS:A$="Hit any key  Hit any key":WHILE INKEY$=""
1150 GOSUB 1280:LOCATE 30,15:PRINT AKCNV$(MID$(A$,D+1,11)):D=(D MOD 13)+1:WEND
1160 W=1:FOR I=-5 TO 27:ROLL -I*S:GOSUB *WA:NEXT:CLS:RETURN
1170 '
1180 FOR A=0 TO 4:PUT(A*16,0),KANJI(VAL("&H"+JIS$(KMID$("ＩＮＹＡＸ",A+2,1))))
1190 FOR I=0 TO 15:FOR J=0 TO 15:IF POINT(I+A*16,J)=0 THEN 1210
1200 LINE(I*8+A*120+0,90+J*8)-STEP(10,7),6-((J+I)MOD 4),BF '+0を+Jにすると…
1210 NEXT J,I,A:CLS:LINE(0,0)-(80,16),0,BF:IF INT(RND*50)=1 THEN S=-1
1220 FOR I=0 TO 3:CO(I)=&H90+I*32:NEXT I:SCREEN ,0:RETURN
1230 '/*------------------------- その他 ----------------------------------*/
1240 *ESC:IF INP(&HE5)=254 OR TI=0 THEN EC=1 ELSE EC=0
1250 *MW :IF INT(RND*40)=1 THEN MWC=400+INT(RND*40)
1260     LOCATE 56,1:PRINT "目標";AKCNV$(STR$(MWC/10))+C1$+C2$:RETURN
1270 *CSW:GOSUB 1280:GOSUB *CC:GOSUB *TIQ:GOSUB *MW:RETURN
1280     SWAP CO(2),CO(1):SWAP CO(3),CO(2):SWAP CO(0),CO(3)
1290     W=16+A:FOR J=0 TO 3:COLOR=(6-J,CO(J)):NEXT J:GOSUB *WA:RETURN
1300 *SD :IF FM=0 THEN W=B(SD):BEEP W:GOSUB *WA:BEEP 0:RETURN
1310     PLAY M$(SD):GOSUB *S.B:RETURN          :'遅かったらGOSUB *S.Bを外す
1320 *S.B:WHILE STATUS PLAY(0)>1:WEND:RETURN
1330 *TIQ:TI=TI-1:GOSUB *TI:RETURN
```

```
1340 *TFI:W=30:FOR I=0 TO 16:OUT &H74,I:GOSUB *WA:NEXT I:RETURN
1350 *MCC:FOR I=0 TO 3:CO(I)=(28-I*2):COLOR=(6-I,CO(I)):NEXT I:RETURN
1360 *FC :FOR I=0 TO 3:CO(I)=&H18    :COLOR=(I+3,&H18) :NEXT I:RETURN
1370 *COL:RESTORE *CD:FOR I=0 TO 15:READ A$:COLOR=(I,VAL("&H"+A$)):NEXT:RETURN
1380 *MC :LINE(411,64+Y*48)-STEP(220,47),13,BF:RETURN
1390 *SV :DEF SEG=VARPTR(H(0),1):BSAVE "INYAX.REC",VARPTR(H(0),0),4:RETURN
1400 *KS :FOR I=0 TO W!*45:NEXT:WHILE INKEY$<>"":WEND:RETURN 'ワンテク
1410 *WA :FOR Z=0 TO W!*W:NEXT:IF INP(&HE9)<>127 THEN RETURN ELSE *INIT
1420 *ER  IF ERR=53 THEN PRINT "INYAX.RECがないので作成します"
              :GOSUB *SV:W=90:GOSUB *WA:CLS:RESUME NEXT
1430      IF ERL=40 THEN W!=W!*3:FM=0:RESUME 50 ELSE ON ERROR GOTO 0
1440 *INIT:CONSOLE ,,1,0:CLS 3:WHILE INKEY$<>"":WEND:BEEP 0:OUT &H74,16:END
1450 '/*------------------------- データ ----------------------------------*/
1460 *GD:DATA 5,5  ,399,304,c7u299d2991394,410,5 ,633,45 ,u40d401223
1470      DATA 5,314,633,398,u84d841628     ,410,63,633,304,u241d2411223
1480 *MD:DATA かき混ぜる,水を入れる,湯を入れる,湯を捨てる,ターン終了
1490 *CD:DATA 000,576,018,000,000,000,000,FFF,888,000,0FF,FFA,A00,A0A,2A1,AAA
1500 *DB:DATA 1,@51o4v14c64,10 ,@26o7v15d64r64,99,@53o7v14d64,1,@60o5v14a64
1510      DATA 1,@53o7v14c64,120,@37o3v15g8R8g4,230,@47o5v14a16f8
1520 '
1530 '/*-------------- WING FACTORY 修正リスト ---------------------------*/
1540 '730 *T.F:S=S-1:FOR A=J TO S:MX(A)=MX(A+1):MY(A)=MY(A+1):NEXT:RETURN
1550 '770 FOR J=1 TO S
1560 '780 ON -(MX(J)>BX AND MX(J)<BX+70 AND MY(J)>BY AND MY(J)<BY+70) GOSUB *BH
1570 '790 NEXT J:A=0:OUT &HA6,PG
1580 '2270 FOR I=0 TO 1:GOSUB *SCR:LINE(0,0)-(639,399),12,BF:NEXT I:GOSUB *WIND
```



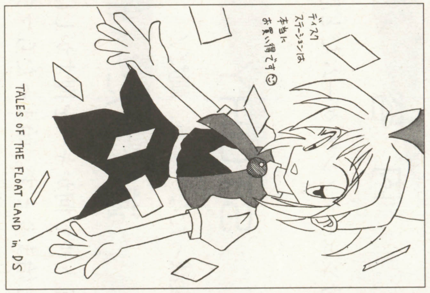
評…ぷにぷにしてるよ～♥左の…（つぐ美）

by 裁刃鋭人と弟子1号（笑）



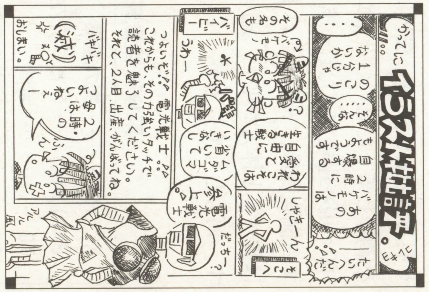
評…全身の毛を刈りたくなるぞ…（影）

by たぬき



評…んーかわゆい。好みですな（影）

by 原田竜介



評…夢は大切にしようね。努力努力！（つぐ美）

by さだかねコレキヨ

★N64のユーザーの僕としては、N64新聞の再開を望みます。（滋賀県守山市・勝井英希19歳）……【影：編君、わかった？編：だって、影さんが編集部のN64壊しちゃうからいけないんじゃないですか。影：あれ、そうだっけ？編：これだもの。】

PC-9801シリーズ互換機(N-88日本語BASIC(86)DOS-BASIC)用

マウスさばきが物をいう

食欲蛙(しょくよくがえる)

MPC

内容

多分シューティング・ゲームだと思います。

STORY

蛙：腹減ったなー。あ，蝿だ！

遊びかた

タイトルで何かキーを押すかしばらくすると始まります。始まったらマウスを動かし，蝿を狙って左クリック！舌が伸びて蝿を食べます。1分たつとTIME UPです。得点，命中率，満腹度，最高点がでます。

プログラムについて

ALL BASICです。まず，蝿データ作成プログラム(リスト1)を打ちこみRUNしてから，メイン・プログラム(リスト2)を打ちこみRUN。速い機種は，ウエイトを調整してください。得点は，食べた数×100×現在連続食べた数－逃した数×10です。満腹度は，表示はされませんが，実は食べると体力が増え，逃(の)がすと減ります。何もしなくても減っていきます。その他は，リストに書いてあるので見てください。改造は，まず蛙をカメレオンにするのがいいでしょう。

《第1表》変数表

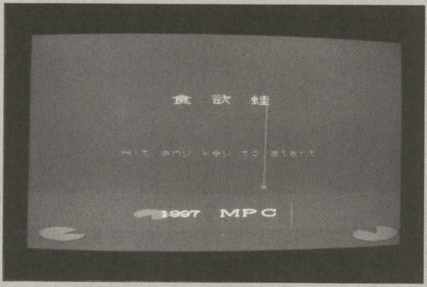
X( ),Y( )	蝿の座標
BX( ),BY( )	ひとつ前の蝿の座標
T0	時間
CO	現在の連続，蝿を食べた数
MI	逃した数
HI	食べた数
PR	命中率
TAI	体力
KW	ウエイト
HIKI	蝿の数
MAN	体力がいくらで満腹か
LO	雨の長さ

最後に

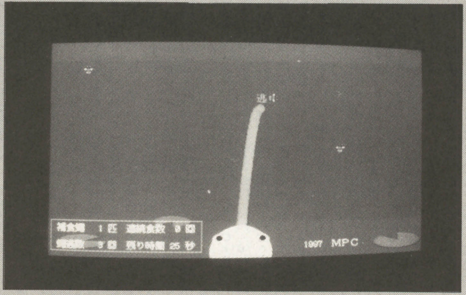
MPCとは，大阪府立牧野高等学校パーソナルコンピューター部の略なのだ。なぜ蛙かというと，蛙祭という祭にひっかけて作ったものだからっス。こんな蛙はいないので安心してください。じゃ，また。

CHECKER FLAG

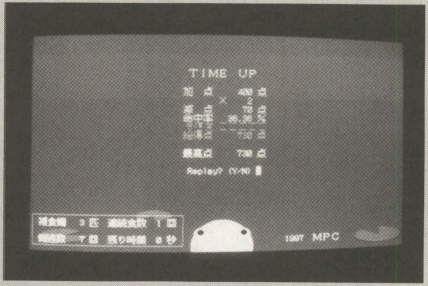
編：う～んゲーム自体はあんまり目新しさが感じられませんねぇ…
つぐ美：でもタイトル画面は凝っててとても良いわね。



▲《写真1》凝っているタイトル画面



▲《写真2》マウスで的をあわせてクリック！



《写真3》捕えた蝿の数で点数が決まる

★DOS/Vが内容のほとんどを占めていると思う。この際，DOS/V & BASICマガジンにしては？(埼玉県岩槻市・**山本豊14歳**)……【**編**：いえ，BASICあってのベーマガです。そうそう変えるわけには…。**影**：いつになく強硬じゃん。**編**：え？あ，すいません。】

《リスト1》『食欲蛙』の蝿データ作成プログラム

```
100 CLEAR:SCREEN 3,0,0,1:COLOR ,,,,2:CLS 3:DEFINT A-Z
110 DIM A(15,15,1),E(255,8),S$(15)  :FOR K=0 TO 1
120 FOR I=0 TO  3:READ ST$:FOR L=0 TO 3:S$(I*4+L)=MID$(ST$,16*L+1,16):NEXT L,I
130 FOR I=0 TO 15:FOR J=0 TO 15:A(I,J,K)=VAL(MID$(S$(I),J+1,1)):NEXT J,I,K
140 FOR I=0 TO 15:FOR J=0 TO 15
150 PSET (J    ,I), A(I,J,0)    :PSET (J+ 16,I), A(I,J,1)
160 PSET (J+32,I), A(15-J,I,0) :PSET (J+ 48,I), A(15-J,I,1)
170 PSET (J+64,I), A(15-I,J,0) :PSET (J+ 80,I), A(15-I,15-J,1)
180 PSET (J+96,I), A(J,15-I,0) :PSET (J+112,I), A(J,15-I,1)      :NEXT J,I
190 FOR A=0 TO 8 :GET (0+A*16,0)-(15+A*16,15),E(0,A) :NEXT
200 DEF SEG=VARPTR(E(0,0),1) :BSAVE"FRY.CHR",0,4500
210 '出た！蝿データ  16文字ずつ縦に並べると蝿の絵になるよ
220 DATA 0000110001100000000127181271000000012218122100000000118381100000
230 DATA 0111011111011100177713858317771078881385831888701777138583177710
240 DATA 01111385831111000000111111110000000013558553100000013355855331000
250 DATA 0013355855331000000135585531000000001558551000000000011111000000
260 DATA 0000000000110000000111000127100000177710012210000017877118118110
270 DATA 00177871318312710001771388181221000001138858181100111138858831000
280 DATA 1133518588311000133558188317710013558881317877101558885511778710
290 DATA 0188855310177710001855331001110000015331100000000000111100000000
```

《リスト2》『食欲蛙』のメインプログラム・リスト

```
1000 '----- 初期設定 ------------------------------------------------------------
1010 CLEAR :SCREEN 3,0,0,1:COLOR 7,,,,2:CONSOLE 0,25,0,1:DEFINT A-E,U-Z
1020 DIM E(255,8),X(20),Y(20),BX(20),BY(20)
1030 RANDOMIZE VAL(RIGHT$(TIME$,2))
1040 COLOR=(0,9) :COLOR=(1,0) :COLOR=(3,15) :COLOR=(5,14)
1050 DEF SEG=VARPTR(E(0,0),1) :BLOAD "FRY.CHR",VARPTR(E(0,0),0)
1060 T0=60 :R=5   :CO=0    :MI=0 :HI=0    :LO=150
1070 C=320 :D=340 :TAI=300 :KW=0 :HIKI=3 :PR=0 :MAN=1300
1080 FOR S=1 TO HIKI :X(S)=INT(RND*608)+15 :Y(S)=INT(RND*250)+30 :NEXT S
1090 '----- タイトル ------------------------------------------------------------
1100 CLS 3:WIDTH 40,25:LOCATE 15, 7:COLOR 4:PRINT "食  欲  蛙";
1110 LOCATE 10,13:COLOR 2:PRINT "Hit any key to start"
1120 LOCATE 14,20:COLOR 7:PRINT "1997  ＭＰＣ"
1130 FOR I=-30 TO 30 STEP 3:FOR J=0 TO 20
1140 RESTORE 1820:FOR Z=0 TO 2:READ CX,CY,HA,CL,P1,P2,HR
1150 CIRCLE(CX,CY),HA,CL,P1,P2,HR,F:NEXT Z
1160 LX=INT(RND*639):LY=INT(RND*270)
1170 LINE(LX,LY)-(LX+I,LY+LO),7
1180 IF LY<150 THEN H=5 ELSE H=8
1190 CIRCLE(LX+I,LY+LO),H,7,,,.4
1200  FOR WT=0 TO 150:NEXT WT :BEEP 1:BEEP 0 '←WAIT、機種に合わせて変更して*
1210 LINE(LX,LY)-(LX+I,LY+LO),0 :CIRCLE(LX+I,LY+LO),H,0,,,.4
1220 IF INKEY$<>"" THEN 1240
1230 NEXT J,I
1240 WIDTH 80,25:GOSUB *SETMOUSE:GOSUB *GAMEN
1250 GOSUB *TCOUNT :T1=TM+T0 :MOUSE 1,320,150,1 :MOUSE 1,,,1
1260 '----- メイン（蝿の移動など）-----------------------------------------------
1270 *MAIN :GOSUB *TCOUNT :T=T1-TM :IF T<0 THEN GOTO *TOVER
1280 LOCATE 25,23:PRINT USING "###";T;  :LOCATE  9,21:PRINT USING "###";HI;
1290 LOCATE  9,23:PRINT USING "###";MI; :LOCATE 25,21:PRINT USING "###";CO;
1300 TAI=TAI-1 '←体力が減ります 速い機種は減らした方がいいです
1310 FOR S=1 TO HIKI
1320 A=MOUSE(0):B=MOUSE(1):U=X(S)-BX(S):V=BY(S)-Y(S)
1330 IF ABS(U)=<R AND V> R THEN M=0  '上
1340 IF U> R AND V> R      THEN M=1  '右斜め上
1350 IF U> R AND ABS(V)=<R THEN M=2  '右
1360 IF U> R AND V<-R      THEN M=3  '右斜め下      蝿の向きを決める
1370 IF ABS(U)=<R AND V<-R THEN M=4  '下
1380 IF U<-R AND V<-R      THEN M=5  '左斜め下
1390 IF U<-R AND ABS(V)=<R THEN M=6  '左
1400 IF U<-R AND V> R      THEN M=7  '左斜め上
1410 MOUSE 1,,,0:PUT (X(S), Y(S)), E(0,M):MOUSE 1,,,1
1420 BX(S)=X(S) :BY(S)=Y(S) :NEXT S
1430 FOR J=0 TO 50 :IF MOUSE(2,1)=1 THEN GOTO *CLICK
1440 NEXT J
1450 GOSUB *W3
1460 FOR S=1 TO HIKI
1470 MOUSE 1,,,0:PUT (X(S), Y(S)),E(0,8), AND:MOUSE 1,,,1
1480 NEXT S
1490 FOR S=1 TO HIKI
1500 IF (A-X(S))^2+(B-Y(S))^2>500 THEN 1520
1510 K1=100:GOTO *ESC
1520 IF RND(1)>.67 THEN K1=80:GOTO *ESC
1530 X(S)=X(S)+(RND(1)-.5)*20:Y(S)=Y(S)+(RND(1)-.5)*20
1540 IF X(S)< 16 THEN X(S)= 16 '
1550 IF Y(S)< 30 THEN Y(S)= 30 '蝿の座標修正
1560 IF X(S)>623 THEN X(S)=623 '
```

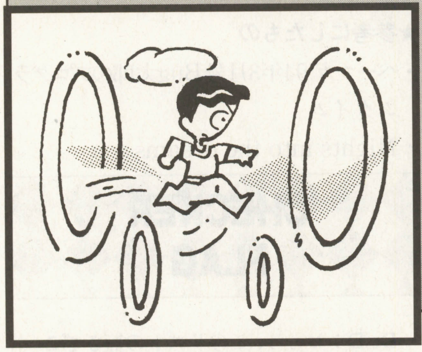
PC-9801シリーズ

★DOS/V製作は最高でした。思い切って，1台プレゼントしてくれると，うれしいなぁーと思いました。（静岡県賀茂郡・清水健一17歳）
……【つぐ美：思い切って影さんを1台プレゼント！影：え？編集長：それはいい。影：え？編：早速，包みましょう。影：え？】

```
1570 IF Y(S)>280 THEN Y(S)=280 '
1580 NEXT S:GOTO *MAIN
1590 *CLICK '----- 食べたｏｒ逃がした
1600 FOR S=1 TO HIKI
1610 IF (A-X(S))^2+(B-Y(S))^2<500 THEN GOTO *EAT
1620 NEXT S :GOTO *MISS
1630 '----- 逃げる -------------------------------------------------------
1640 *ESC :X(S)=X(S)+(RND(1)-.5)*K1 :Y(S)=Y(S)+(RND(1)-.5)*K1 :GOTO 1540
1650 '----- 食べる -------------------------------------------------------
1660 *EAT  :CO=CO+1 :HI=HI+1 :PR=HI/(HI+MI)*100 :COR=2 :P$="捕" :S2=S
1670 TAI=TAI+60 :GOSUB *SITA :X(S2)=INT(RND*610)+10:Y(S2)=10 :GOTO *MAIN
1680 '----- 逃がす -------------------------------------------------------
1690 *MISS :CO=0    :MI=MI+1 :PR=HI/(HI+MI)*100 :COR=3 :P$="逃"
1700 TAI=TAI-30 :GOSUB *SITA :GOTO *MAIN
1710 '----- 時間計測 -----------------------------------------------------
1720 *TCOUNT :T$=TIME$
1730 TM=VAL(LEFT$(T$,2))*3600+VAL(MID$(T$,4,2))*60+VAL(RIGHT$(T$,2)) :RETURN
1740 '-----マウス設定 -----------------------------------------------------
1750 *SETMOUSE :MOUSE 0 :MOUSE 5,2
1760 A$ = CHR$(&HFF)+CHR$(&HFF) :B$ = CHR$(&H80)+CHR$(&H1)
1770 O$ = A$+B$+B$+B$+B$+B$+B$+B$+B$+B$+B$+B$+B$+B$+A$   '←B$は14個
1780 MOUSE 2,10,10,O$ :MOUSE 4,15,30,623,290 :MOUSE 1,,,0 :RETURN
1790 '----- 画面作成 -----------------------------------------------------
1800 *GAMEN :CLS 3:RESTORE 1830
1810 FOR I=0 TO 7 :READ CX,CY,HA,CL,P1,P2,HR
1820 CIRCLE(CX,CY),HA,CL,P1,P2,HR,F  :NEXT I
1830 DATA  60 ,370 ,40 ,12 ,.79  ,0    ,.3  ,590 ,375 ,45 ,12 ,2.36 ,1.57 ,.3
1840 DATA 210 ,330 ,30 ,12 ,4.71 ,3.93 ,.3  ,320 ,389 ,50 , 4 ,0    ,6.28 ,1
1850 DATA 285 ,365 ,10 , 7 ,0    ,6.28 ,1   ,355 ,365 ,10 , 7 ,0    ,6.28 ,1
1860 DATA 285 ,362 , 5 , 1 ,0    ,6.28 ,1   ,355 ,362 , 5 , 1 ,0    ,6.28 ,1
1870 LINE (5,330)-(257,388),15,B
1880 LOCATE 2,21 :PRINT "補食蝿   0 匹  連続食数  0 回";
1890 LOCATE 2,23 :PRINT "蝿逃数   0 回  残り時間  0 秒";
1900 LOCATE 53,23:PRINT "1997  ＭＰＣ";  :RETURN
1910 '----- 時間切れ ------------------------------------------------------
1920 *TOVER :MOUSE 6 :BEEP:BEEP:BEEP   :IF CO=0 THEN CO=1
1930 M$="□□□□□" :MB$="■■■■■" :COLOR 3
1940 SC=HI*100*CO-MI*10       :IF SC>HIS THEN HIS=SC
1950 IF TAI>0 AND TAI<MAN THEN MID$(M$,1)=LEFT$(MB$,2*(INT(TAI/MAN*5)))
1960 IF TAI>=MAN THEN M$=MB$
1970 LOCATE 33, 4:PRINT          "ＴＩＭＥ ＵＰ"           :COLOR 6
1980 LOCATE 32, 6:PRINT USING "加  点    ##### 点";HI*100
1990 LOCATE 32, 7:PRINT USING "       ×    ###" ;CO
2000 LOCATE 32, 8:PRINT USING "減  点     #### 点";MI*10     :COLOR 3
2010 LOCATE 32, 9:PRINT USING "命中率    ###.## %";PR        :COLOR 2
2020 LOCATE 32,10:PRINT          "満腹度 ";M$;                :COLOR 4
2030 LOCATE 32,11:PRINT USING "総得点  ####### 点";SC        :COLOR 5
2040 LOCATE 32,13:PRINT USING "最高点  ####### 点";HIS       :COLOR 7
2050 LOCATE 33,15:INPUT          "Replay? (Y/N) ",Y$
2060 IF Y$="Y" OR Y$="y" THEN 1060
2070 CLS 3:COLOR ,,,,2:END
2080 '----- 舌出動！ -----------------------------------------------------
2090 *SITA:Z=0:MOUSE 1,,,0
2100 WX=A/8-1:WY=B/16-2
2110 A=4*INT(A/4):B=4*INT(B/4)
2120 IF A<>C THEN K=(D-B)/(C-A)^2 ELSE K=1E+06
2130 IF ABS(A-C)<150 AND A>=C THEN Q=-1:GOTO *T
2140 IF ABS(A-C)<150 AND A< C THEN Q= 1:GOTO *T
2150 FOR X=C TO A STEP SGN(A-C)*4
2160 Y=K*(X-A)^2+B:GOSUB *W
2170 CIRCLE (X,Y),8,2,,,,F
2180 IF Z<5 THEN Z=Z+1:CIRCLE(320,348),20,4,,,.5,F
2190 NEXT X
2200 COLOR COR:LOCATE WX,WY:PRINT P$;:BEEP:COLOR 7:GOSUB *KESU
2210 FOR X=A TO C STEP SGN(C-A)*4
2220 Y=K*(X-A)^2+B:GOSUB *W
2230 CIRCLE (X,Y),8,0,,,,F
2240 NEXT X
2250 CIRCLE(C,345),20,4,,,.3,F
2260 MOUSE 1,,,1:RETURN
2270 *T:FOR Y=D TO B STEP -4  :X= Q*SQR((Y-B)/K)+A
2280 GOSUB *W
2290 CIRCLE (X,Y),8,2,,,,F
2300 IF Z<5 THEN Z=Z+1:CIRCLE(320,345),20,4,,,.3,F
2310 NEXT Y
2320 COLOR COR:LOCATE WX,WY:PRINT P$;:BEEP:COLOR 7:GOSUB *KESU
2330 FOR Y=B TO D STEP  4  :X= Q*SQR((Y-B)/K)+A
2340 GOSUB *W
2350 CIRCLE (X,Y),8,0,,,,F :NEXT Y
2360 CIRCLE(C,345),20,4,,,.3,F :RETURN
2370 '-------------------------------------------------------------------
2380 *KESU:GOSUB *W2 '----- 蝿消し、文字も消す
2390 FOR S=1 TO HIKI :PUT(X(S),Y(S)),E(0,8),AND :NEXT S
2400 LOCATE WX,WY    :PRINT "  ";:RETURN
2410 *W :FOR WT=0 TO KW     :NEXT WT:RETURN '----- うえいと  （舌）
2420 *W2:FOR WT=0 TO KW+500:NEXT WT:RETURN '                （文字）
2430 *W3:FOR WT=0 TO KW-0   :NEXT WT:RETURN '                （蝿移動）
```


★いつもベーマガを買っている本屋にない！　店員に聞いたら，どうやら売り切れたらしい。ここ半年10日，11日にはなくなるケースが多い!!　読者が増えているのだろうか？（神奈川県厚木市・城所明光18歳）……【影：ベーマガは8日発売。買い逃さないでね。】

PC-9801シリーズ互換機（N-88日本語BASIC（86）DOS/DISK-BASIC）用



シンプルなのにはまる!!

Groove On!!（グルーブ　オン）

吉村　直繁（19歳）

内容

ワンキー・ゲームです。自機を操作して空中にあるリングをくぐるのが目的です。

遊びかた

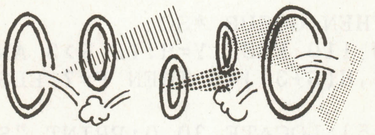
スペース・キーを使います。自機が地面にいるときに押していると，パワーがたまります。離すとジャンプします。パワーがたまっているほうがより高く跳べます。

地面の赤い部分が当たるとゲーム・オーバーになります。

空中のリングをくぐると得点が入ります。1回のジャンプでたくさんくぐるほど得点は高くなります。また三つで青，五つで黄色に自機の色が変化します。このときは地面の赤い部分に当たっても大丈夫で自動的に跳ね上がってくれます。その落下地点が赤のときも再び跳ねてくれます。青のときは1回，白のときは2回当たっても大丈夫です。色が変化しているときリングをくぐると，得られる点数が高くなります。

テクニック

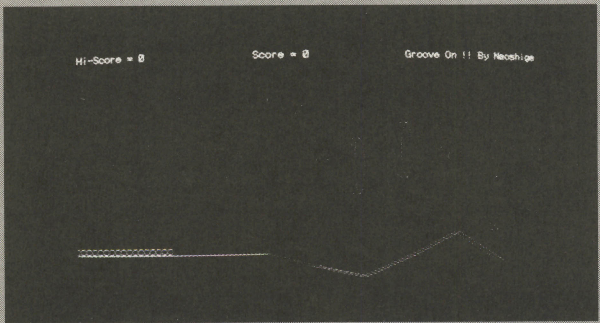
赤い部分に当たって跳ねている間は，1回のジャンプと判定されます。これを利用して連続リングをくぐってください。



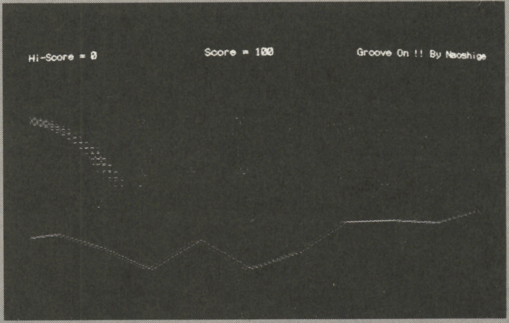
得点表

得点を表にしてみました。これは累計ではありません。注意してください。また五つ以上連続でくぐると，ボーナス点として1点入ります。参考にしてください。

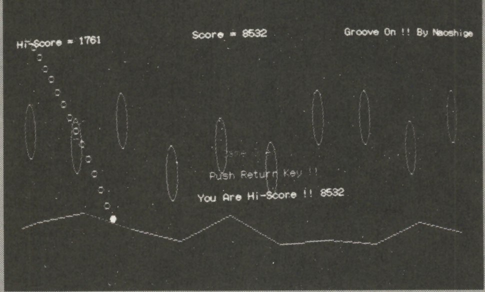
回数	自機の色 紫	青	黄
1	10	20	30
2	40	60	80
3	90	120	150
4	160	200	240
5	250	300	350
6	360	420	480
7	490	560	630



▲《写真1》キーを押した時間だけ高く飛べる



▲《写真3》赤い床に触れるとゲーム・オーバー



▶《写真2》輪を連続してくぐると点数が上がる

★つぐ美さんって，どれくらいの美人なんですか？（千葉市・川端敏志20歳）……【**影**：ここだけの話，ふた目と見られたもんじゃないんですぜ，ダンナ。**つぐ美**：影さん，何か言った？**影**：え？あ，いや，何でもないです。いや，ちょっと，やめ…うぎゃーっ!!】

《第1表》変数表

H(I)	地面の頂点の高さ
S	何ドット進んだか（64ドット単位）
X	何ドット進んだか（8ドット単位）
Y	自機Y座標
H	自機の真下の地面の高さ
HP	自機があと何回赤に耐えられるか
P	ジャンプするパワー
JP	ジャンプ判定
R	リングを連続してくぐった回数
SC	現在の得点
HI	最高得点
I	ループ用

入力方法

普通に打ち込んでRUNしてください。16MHzでつくりました。遅い機種では辛いでしょう。速い機種では110行にウェイトをおいてください。

改造のアドバイス

70行のRND＜.1＋HP/8の数字を変えると，地面の赤い部分のでる確率が変わります。また，80行のRND＜.3＋(JP=2)/5をいじるとリングのでる確率が変わります。

10〜40	初期設定
50〜110	メイン・ルーチン
120〜150	ジャンプ処理
160〜170	スコア表示
180〜230	ゲーム・オーバ処理

★参考にしたもの

・ベーマガ'94年3月号Bug太郎のプログラムタイム

・Nights into the dreams

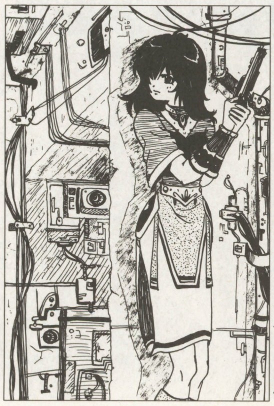
CHECKER FLAG

Dr.D：おぉっ，このリストの短さでこのゲーム性!!すばらしい！

編：シンプルなのに奥が深くてはまりますね。

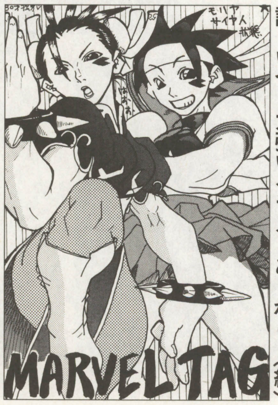
『Groove On!!』のプログラム・リスト

```
10 SCREEN 0:WIDTH 80,25:CONSOLE 0,25,0,1:DIM H(20):COLOR ,,,,1:COLOR=(1,&H111)
20 COLOR=(5,&H7AF):FOR I=0 TO 20:H(I)=150:NEXT:X=0:Y=150:SC=0:JP=0:HP=0:P=0:R=1
30 CLS 3:COLOR 7:LINE(0,150)-(639,150),4:PRINT "Hi-Score =";HI
40 LOCATE 30,0:PRINT "Score =";SC:LOCATE 55,0:PRINT "Groove On !! By Naoshige"
50 *MAIN :ROLL ,8:X=X+1:H=H(S+2)-(H(S+2)-H(S+3))*X/8:IF JP=0 THEN Y=H
60 CIRCLE(127,Y-3),4,3+HP*2:IF X>7 THEN X=0:S=S+1+(S=9)*10 ELSE 90
70 H(S)=RND*50+125:H(S+10)=H(S):LINE(576,H(S+9))-(639,H(S)),4+(RND<.1+HP/8)*2
80 IF RND>.3+(JP=2)/5 THEN CIRCLE(631,H(S)-40-RND*(H(S)-100)),20,RND+5,,,3,F,1
90 IF Y<0 OR JP>0 THEN *JP ELSE IF POINT(191-X*8,H(S+3))=2 AND X<>0 THEN 180
100 R=1:IF INP(&HE9)=191 THEN P=P+.7:GOTO 110 ELSE IF P>0 THEN JP=1:GOTO *JP
110 GOTO *MAIN
120 *JP:IF POINT(127,Y-3)=1 THEN GOSUB *SC
130 Y=Y-P:P=P-.35:IF Y<H THEN 110 ELSE Y=H:IF R>3 AND HP<2 THEN HP=1-(R>5)
140 IF JP=2 AND POINT(191-X*8,H(S+3))=2 THEN P=7 ELSE JP=0:P=0
150 GOTO 110
160 *SC:SC=SC+10*(R+HP)*R-(R=5):LOCATE 30,0:PRINT "Score =";SC:R=R+1:BEEP 1
170 FOR I=1 TO R-1:CIRCLE(127,Y-3),5*R+I,R+(R>7)*(R-7):NEXT:BEEP 0:RETURN
180 *OVER:CIRCLE(127,Y-3),4,7,,,F:IF HP>0 THEN HP=HP-1:P=7:JP=2:GOTO *JP
190 COLOR 2:LOCATE 34,11:PRINT "Game Over !!":BEEP 1:FOR I=0 TO 300:NEXT:BEEP 0
200 IF SC=<HI THEN 220 ELSE COLOR 5:LOCATE 30,15:PRINT "You Are Hi-Score !!";SC
210 HI=SC:FOR I=0 TO 600:BEEP 1:BEEP 0:PSET(RND*639,RND*199),RND*7:NEXT
220 COLOR 4:LOCATE 32,13:PRINT "Push Return Key !!"
230 IF INKEY$=CHR$(13) THEN 20 ELSE 230
```



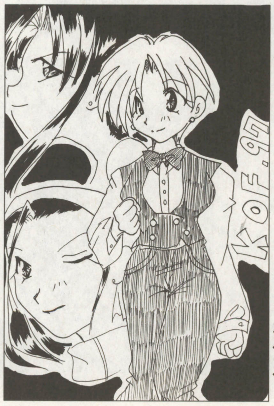
評…お仕事中？何を追ってるの？（つぐ美）

by 早蕨しをん



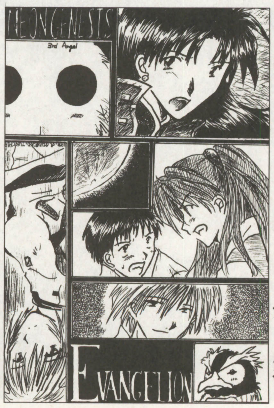
評…いつも力強いイラストありがとう（編）

by 稲村サ吉



評…何かミョーにかわいいキング様（影）

by 陣内直人

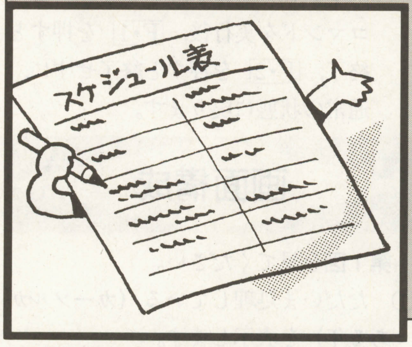


評…映画は見に行ったのかな？（つぐ美）

by 月代銀猫

★このごろ，影さんが悪魔に見える…。（神奈川県横浜市・早川真人15歳）……【影：ナヌ？天使のようなこの私をつかまえて「悪魔」とな？つぐ美：悪魔。編：悪魔ですよね。編集長：悪魔だよ。Dr.D：悪魔じゃな。影：そんなぁ〜。】

PC-9801シリーズ互換機(N88-日本語BASIC(86)DOS-BASIC)用



これは便利！実用スケジューラー

Schedule helper（スケジュール ヘルパー）

工藤　賢志(17歳)

はじめに

このプログラムは，とても便利なスケジューラーです。自分のスケジュールを管理するのに最適です。忙しい人には，とても便利です。コンパイルできるので，コンパイラーを持っている人はさらに便利です。

入力・プログラムについて

プログラムが長いですが，頑張って入力してください。なお，入力し終わったら，必ずセーブしてください。

このプログラムは，スケジュールが登録されていると，自動的に年別にファイルが作られます。ディスクは，つねに書き込める状態にしておいてください。

なお，できるだけハードディスクを使うようにしてください。

プログラムの説明

このプログラムでは，一つの年月日に四つまでのスケジュールを登録することができます。なお，西暦1995～2094年まで使うことができます。

【キー操作】

☞ [STOP]　プログラムを終了するのに使用します。なお，コマンド（画面下に表示されている [F･1] ～ [F･10] の機能）を使っているときは [STOP] キーの入力は無視されます。このキーはコマンドを使っているとき以外は [F･10] の〔終了〕と同じ役割をはたします。

☞ [↑][↓][←][→]　カーソル（画面に表示されているカレンダー上にある青い長方形）を移動します。

☞ [ROLL UP]　カーソルを次の年の元日に移動します。ただし，2094年までしか移動できません。

☞ [ROLL DOWN]　カーソルを前の年の元日に移動します。ただし，1995年までしか移動できません。

☞**ファンクション・キー**　用意されている10個の機能を使用します。その10個の機能を説明します。

[F･1]　**CAL.印**

現在カーソルがある月のカレンダーを印刷します。

[F･2]　**一覧**

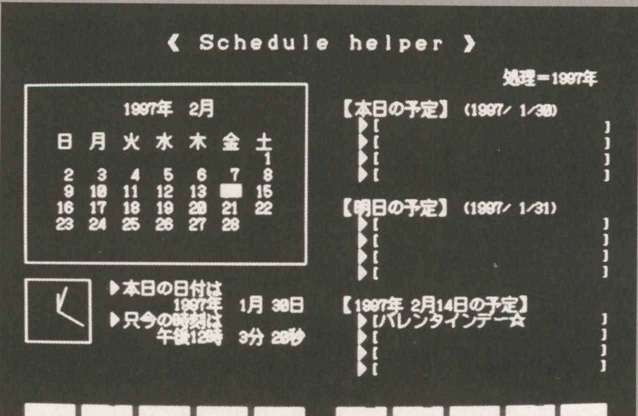
現在カーソルがある月のスケジュールをまとめて表示します。一覧表示中は[スペース]キーで次に進むことができます。なお，[ESC]キーで通常の状態に戻ることができます。

[F･3]　**印刷**

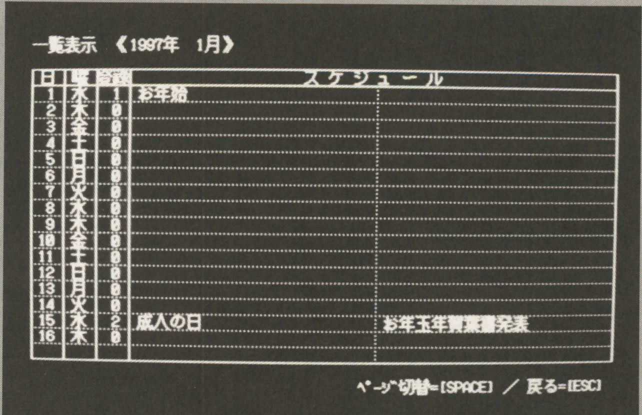
現在カーソルがある月のスケジュールを〔F･2〕の〔一覧〕とほぼ同じ形式でプリンターに出力します。

[F･4]　**予定**

スケジュールの登録・削除・登録順序の交換を行ないます。戻りたい



▲《写真1》機能的なカッコいいデザイン



▲《写真2》月別のスケジュール一覧も見れるぞ

★影さん!! ぜひ，サクラ大戦2の特集をやってください!!(新潟市・井嶋健太15歳)……【影：ホントに出ることになっちゃったからな～，「2」が。でも私に特集をやってほしいということは，私が記事を書いていいんだね。じゃさっそく…。編：影さんやめてください！】

ときは F·10 を押してください。

▶ **F·1 登録**

スケジュールを登録します。このプログラムは，一つの年月日に四つまでのスケジュールを登録することができますが，すでに4件のスケジュールが登録されている場合は，このキーの入力は無視されます。

このコマンドを実行すると，登録したいスケジュールの入力は要求されるので，スケジュールを入力してください。なお，スケジュールは1件につき，28文字（半角）以内で入力してください。ただし，ここで何も入力しないで ↵ キーを押すと通常の状態に戻ります。スケジュールを入力すると何番に登録するかを聞いてくるので，1～4のどれかを押してください。なお，1件しか登録されていないのに3番や4番に登録しようとしても，登録は自動的に2番に行なわれます（早い話が，上につめられる，ということです）。F·10キーを押すと通常の状態に戻ります。

▶ **F·2 削除**

このコマンドを使うと，登録したスケジュールを削除することができます。ただし，登録されているスケジュールがないときは，このキーの入力は無視されます。なお，通常の状態に戻りたいときは，↵ キーを押してください。

▶ **F·3 交換**

登録されているスケジュールの登録順序を交換します。なお，登録件数が0件，または1件のときは，このキーの入力は無視されます。なお，通常の状態に戻りたいときは，↵ キーを押してください。

F·5 検索

入力した文字列を検索します。このコマンドを実行すると検索文字列の入力が要求されるので，検索したい文字列を入力してください。ここで，何も入力しないで ↵ キーを押すと，通常の状態に戻ります。

文字列を入力したら，前日方向に検索するのか，明日方向に検索するかを選んでください。なお，検索範囲は元日から大晦日までなので，注意してください。

検索文字列が見つかると，「検索を継続しますか」と聞いてきますので，F·1「はい」，または F·2「いいえ」のどちらかを選んでください。F·1 で検索を継続し，F·2 で通常の状態に戻ります。

F·6 翌月

カーソルを次の月の1日に移動します。ただし，カーソルが2094年12月にあるときは，カーソルの移動は行なわれません。

F·7 前日

カーソルを前の月の1日に移動します。ただし，カーソルが1995年1月にあるときは，カーソルの移動は行なわれません。

F·8 指定

指定した西暦，または月日にカーソルを移動します。このコマンドを実行すると，まず月または西暦の入力を要求されます。ここで西暦を入力すると，その西暦の元日にカーソルが移動しますが，月を入力するとさらに日の入力が要求されます。なお，入力の際，何も入力しないで ↵ キーを押すと，通常の状態に戻ります。西暦を入力するときは必ず，1995～2094年の範囲内で入力してください。

F·9 今月

F·9 を押している間だけ今月のカレンダーを表示します。カーソルのある月が今月である場合は，F·9 の入力は無視されます。

F·10 終了

本プログラムを終了します。このコマンドを実行後，F·1 を押すと終了，F·2 を押すと終了せずに，通常の状態に戻ります。

画面構成

第1図を見てください。

① ただいま処理している（カーソルがある年）を表示します。

② 現在カーソルがある月のカレンダーを表示します。

③～⑥ 本日のスケジュールが表示されます。

⑦～⑩ 明日のスケジュール予定が表示されます。

⑪ 現在カーソルがある年月日を表示します。

⑫～⑮ 現在カーソルがある年月日のスケジュールを表示します。

⑯ ただいまの時刻がアナログ時計で表示されます。

⑰ 本日の日付が表示されます。

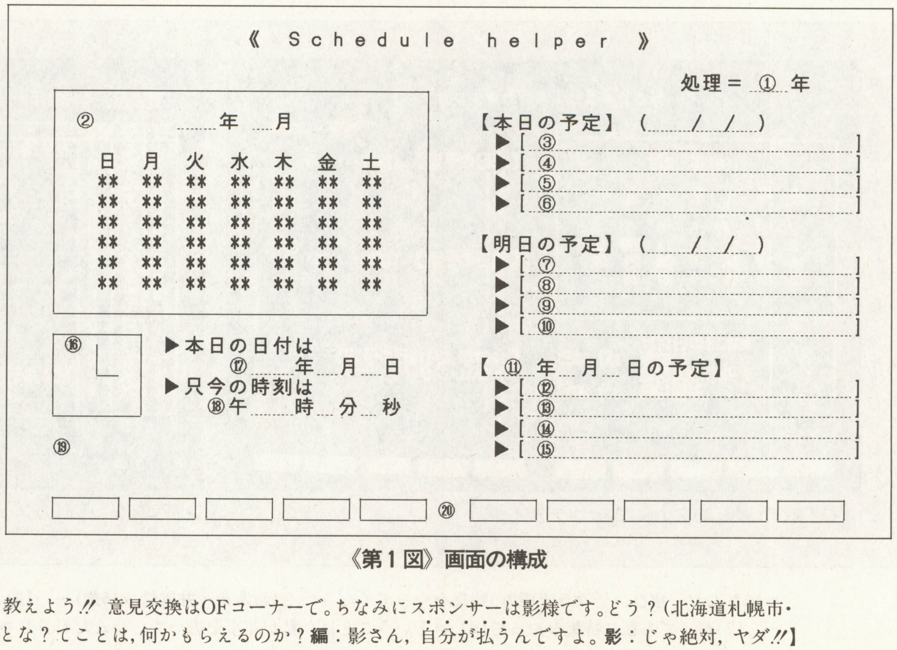
⑱ ただ今の時刻が表示されます。

⑲ コマンドを実行したときなどに，メッセージが表示されます。

⑳ ファンクション・キーのコマンドを表示します。

改造のアドバイス

このプログラムは，もっといろいろな



《第1図》画面の構成

★アンチDOS/V同盟発足！ 98の良さを教えよう!! 意見交換はOFコーナーで。ちなみにスポンサーは影様です。どう？（北海道札幌市・MATTA15歳）……【影：私がスポンサーとな？てことは，何かもらえるのか？編：影さん，自分が払うんですよ。影：じゃ絶対，ヤダ!!】

機能をつけたかったけど，投稿する関係上，行数をこれ以上長くできないので，とりあえずプログラムを改造したい人は，画面をきれいにするとか，マウスを使えるようにするとかしてみるとよいと思います。特にマウスを使えるようにすると便利だと思います。

最後に

このプログラムは，結構便利だと思うので使ってみてください。

CHECKER FLAG

Dr.D：ほう。スケジュール管理ソフトか，なかなかよくできておるのぉ。細かい気配りが感じられるぞ。

つぐ美：そうねぇ…機能的には十分なんだけど，もうちょっと色を使ってみたらどうかしら？画面が少しさみしい気がするのよね。

《第1表》変数表（主な変数）

T0	現在の時刻（秒）	F1$	有無を確認したいファイルのファイル名
T1	現在の時刻（分）	F1	F1$が存在すればF1に1を返し，存在しなければF1に0を返す。
T2	現在の時刻（時）	D(※)	(※−1)月が何日まであるか
YE(0), YE$(0)	現在の年	D1(※)	1月1日から(※−1)月1日まで何日間あるか
MO(0)	(現在の月)−1	DA(3), DA(4)	DA(2)の内容を一時的に保持
DA(0)	(現在の日)−1	SC2$(0, ※)	今日の予定
YE(1), YE$(1)	明日の年	SC2$(1, ※)	明日の予定
MO(1)	(明日の月)−1	KEN(月−1, 日−1)	登録件数
DA(1)	(明日の日)−1	N$	文字列入力
YE(2), YE$(2)	カーソル位置の年		
MO(2)	(カーソル位置の月)−1		
DA(2)	(カーソル位置の日)−1		
SC$(月−1, 日−1, 登録番号)	スケジュール		

『Schedule helper』のプログラム・リスト

```
10 'save "SCHEDULE.BAS",A
20 '----- PC-9801 ｼﾘｰｽﾞ -----------------------------------------------
30 '                                          N88-日本語BASIC(86)
40 '     S c h e d u l e   h e l p e r            DOS版対応
50 '                              Copyright(C),1997 by 工藤賢志
60 '-------------------------------------------------------------------
70 '      ■■■■■■■■■■■■■■■  初期設定  ■■■■■■■■■■■■■■■
80 CLS 3:CLEAR:SCREEN 3,0,0,1:CONSOLE 0,25,0,1,0:WIDTH 80,25
90 DEFINT A-Y:STOP ON:DEF FNT=-(TIME$<>T$)
100 DEF FNF1=-(INP(&HE9)=253)
110 DEF FNF2=-(INP(&HE9)=251)
120 DEF FNF3=-(INP(&HE9)=247)
130 DEF FNF10=-(INP(&HEC)=191)
140 DIM KN(19),D(11),D1(11),SC$(11,30,4),SC2$(1,3),KEN(11,30),FK$(4,9)
150 PI!=3.14159:RN(0)=28:RN(1)=25:RN(2)=17
160 FOR I=2 TO 17:READ KN(I):NEXT
170 FOR I=0 TO 11:READ D(I):NEXT
180 FOR J=0 TO 1:FOR I=0 TO 9:READ FK$(J,I):NEXT I,J
190 FOR I=0 TO 6:READ WE$(I):NEXT
200 FOR J=2 TO 4:FOR I=0 TO 9:FK$(J,I)="     ":NEXT I,J
210 FK$(2,9)=" 戻る ":FK$(3,0)=" はい ":FK$(3,1)="いいえ"
220 C5=7:KN(0)=&H10:KN(1)=&H10:KPLOAD &H7621,KN:NE$=KNJ$("7621")
230 GOSUB *CLK:YE$(2)=YE$(0):MO(2)=MO(0)
240 FI$="SCHE"+YE$(2)+".DAT":GOSUB *FI:IF FI=1 THEN GOSUB *DTLD
250 GOSUB *SC2
260 *MAIN3:KEY OFF:S=0:FOR I=0 TO 11:D1(I)=0:NEXT
270 YE(2)=VAL(YE$(2)):IF VAL(YE$(2)) MOD 4=0 THEN D(1)=29 ELSE D(1)=28
280 FOR I=1 TO 11:FOR J=0 TO I-1:D1(I)=D1(I)+D(J):NEXT J,I
290 *MAIN2:KEY OFF:GOSUB *CLK:GOSUB *GAMEN:GOSUB *SC:GOSUB *CAL
300 FX=0:GOSUB *FK:GOSUB *CAR
310 *MAIN '■■■■■■■■■■■■■  メインルーチン  ■■■■■■■■■■■■■
320 ON STOP GOSUB *F10:ON KEY GOSUB *F1,*F2,*F3,*F4,*F5,*F6,*F7,*F8,*F9,*F10
330 STOP ON:KEY ON:ON FNT GOSUB *CLK:A$=INKEY$:IF A$="" THEN *MAIN
340 KEY OFF:ON STOP GOSUB *RE
350 IF A$>=CHR$(28) AND A$<=CHR$(31) THEN GOSUB *MVC
360 IF A$=CHR$(248) AND YE$(2)<>"2094" THEN GOSUB *DCAR:GOSUB *YN:GOSUB *CAR
370 IF A$=CHR$(249) AND YE$(2)<>"1995" THEN GOSUB *DCAR:S=1:GOSUB *YB:GOSUB *CAR
380 GOTO *MAIN
390 *F1   '■■■■■■■■■■■■■■  ｶﾚﾝﾀﾞ-印刷  ■■■■■■■■■■■■■■
400 KEY OFF:ON STOP GOSUB *RE:WHILE FNF1:WEND
410 LOCATE 4,21:PRINT USING "&  &年##月のｶﾚﾝﾀﾞ-を印刷します。";YE$(2);MO(2)+1
420 LOCATE 6,22:PRINT "よろしいですか。":FX=3:GOSUB *FK
430 [illegible]
440 GOSUB *DM:LOCATE 6,21:PRINT "印刷中です！！"
450 LPRINT USING "        《&  &年 ##月》";YE$(2);MO(2)+1:LPRINT
460 LPRINT "日  月  火  水  木  金  土"
470 GOSUB *SW:P=SW:Q=0:LPRINT SPC(P*4)
480 FOR I=0 TO D(MI(2))-1:LPRINT USING "##  ";I+1;
490 P=P+1:IF P=7 THEN LPRINT:P=0:Q=Q+1
500 NEXT:FOR I=0 TO 6-Q:LPRINT:NEXT:GOSUB *DM
510 FX=0:GOSUB *FK:GOSUB *DM:RETURN
520 *F2   '■■■■■■■■■■■■■■  一覧表示  ■■■■■■■■■■■■■■
530 KEY OFF:ON STOP GOSUB *RE:CLS 3:R=0
540 FOR I=0 TO 15:LINE(32,I*16+80)-STEP(576,0),7,,&H8888:NEXT
550 LINE( 32, 48)-(607, 48),7:LINE( 32, 64)-(607, 64),7
560 LINE( 32,336)-(607,336),7:LINE( 32, 48)-( 32,336),7
570 LINE( 64, 48)-( 64,336),7:LINE( 96, 48)-( 96,336),7
580 LINE(128, 48)-(128,336),7:LINE(368, 64)-(368,336),7,,&H8888
590 LINE(608, 48)-(608,336),7
600 LOCATE 4,1:PRINT USING "一覧表示  《####年 ##月》";YE(2);MO(2)+1
610 LOCATE 4,3:PRINT " 日  曜 登録";SPC(21);"ス ケ ジ ュ ー ル"
620 LOCATE 44,22:PRINT "ﾍﾟｰｼﾞ切替=[SPACE] / 戻る=[ESC]"
630 Q=0:FOR I=0 TO D(MO(2))-1
640 LOCATE 5,Q+4:PRINT USING "##  ";I+1;:PRINT WE$((SW+I) MOD 7);"  ";KEN(MO(2),I);"  ";
650 FOR J=0 TO KEN(MO(2),I)-1:PRINT USING "&                    &  ";SC$(MO(2),I,J);
660 IF J=1 THEN PRINT SPC(20);
670 NEXT
680 IF KEN(MO(2),I)>2 THEN Q=Q+2 ELSE Q=Q+1
690 IF Q>15 THEN GOSUB *F11
700 NEXT:ON R GOTO 720
710 WHILE INKEY$<>" ":WEND:FOR J=0 TO 16:LOCATE 4,J+4:PRINT SPC(72):NEXT:GOTO 630
720 CLS 3:RETURN *MAIN2
730 *F11:Q=0
740 A$=INKEY$
750 IF A$=" " THEN FOR J=0 TO 16:LOCATE 4,J+4:PRINT SPC(72):NEXT:RETURN
760 IF A$=CHR$(27) THEN I=D(MO(2))-1:R=1:RETURN
770 GOTO 740
780 *F3   '■■■■■■■■■■■■■■  印刷  ■■■■■■■■■■■■■■
790 KEY OFF:ON STOP GOSUB *RE:FX=2:GOSUB *FK
800 LOCATE 4,21:PRINT USING "####年##月の予定を印刷します。";YE(2);MO(2)+1
810 LOCATE 4,22:PRINT "準備ができたら[RET]ｷｰを押して下さい。"
820 ON FNT GOSUB *CLK:A$=INKEY$:IF A$="" THEN 820
830 IF A$<>CHR$(13) THEN 920
840 GOSUB *DM:LOCATE 4,21:PRINT "印刷中です！！"
850 LPRINT USING "   《&  &年##月   予定表》";YE$(2);MO(2)+1
860 FOR I=0 TO D(MO(2))-1:LPRINT
```

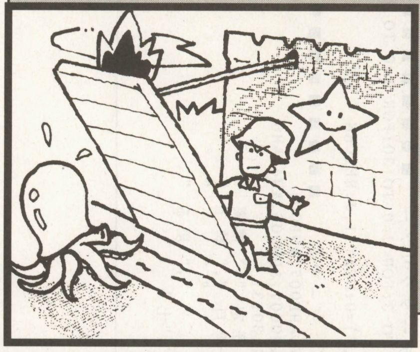

★ベーマガではシャープのポケコンのPC-G800シリーズのプログラム投稿は受け付けていますか？　カセットテープでもOKですか？（宮城県仙台市・**山家明人16歳**）……【**編**：基本的には何でもOK！対応機種と動作条件などを明記してくださいね。】

```
870 LPRINT USING "## (&&)   ";I+1;WE$((SW+I) MOD 7);
880 FOR J=0 TO KEN(MO(2),I)-1:IF J=2 THEN LPRINT "          ";
890 LPRINT USING "&                              &  ";SC$(MO(2),I,J);
900 IF J=1 AND J<KEN(MO(2),I)-1 THEN LPRINT
910 NEXT J,I
920 LOCATE 4,21:PRINT SPC(34):LOCATE 4,22:PRINT SPC(37)
930 FX=0:GOSUB *FK:RETURN
940 *F4   '■■■■■■■■■■■■■■■  予定操作  ■■■■■■■■■■■■■■■
950 KEY OFF:ON STOP GOSUB *RE:FOR I=0 TO 3:LOCATE 43,18+I:PRINT USING "#";I+1:NE
XT
960 LOCATE 4,21:PRINT USING "####年##月##日の予定を操作します。";YE(2);MO(2)+1;D
A(2)+1
970 LOCATE 6,22:PRINT "登録件数 = ";KEN(MO(2),DA(2));"件"
980 FX=1:GOSUB *FK
990 GOSUB *F:ON F GOTO *F41,*F42,*F3:ON FNF10 GOTO *F4Q:ON FNT GOSUB *CLK:GOTO 9
80
1000 *F41 '☆☆☆☆☆☆  登録  ☆☆☆☆☆☆
1010 WHILE FNF1:WEND
1020 FX=2:GOSUB *FK:FOR I=0 TO 14:A$=INKEY$:NEXT
1030 IF KEN(MO(2),DA(2))=4 THEN 980 ELSE GOSUB *DM
1040 LOCATE 4,21:PRINT "ｽｹｼﾞｭｰﾙを入力して下さい。(28文字まで)":CONSOLE 22,1
1050 LOCATE 4,22:PRINT NE$;:INPUT N$:GOSUB *DM:IF LEN(N$)>28 THEN GOTO 1040
1060 CLS:CONSOLE 0,25:IF N$="" THEN *F4Q
1070 LOCATE 4,21:PRINT "何番に登録しますか。                    "
1080 A$=INKEY$:IF FNF10 THEN *F4Q
1090 IF A$="" OR A$<"1" OR A$>"4" THEN 1080
1100 N=VAL(A$)-1
1110 IF N>KEN(MO(2),DA(2)) THEN N=KEN(MO(2),DA(2))
1120 IF N<KEN(MO(2),DA(2)) THEN FOR I=2 TO N STEP -1:SC$(MO(2),DA(2),I+1)=SC$(MO
(2),DA(2),I):NEXT
1130 SC$(MO(2),DA(2),N)=N$:KEN(MO(2),DA(2))=KEN(MO(2),DA(2))+1:GOSUB *SC
1140 GOSUB *DM:GOTO *F4Q
1150 *F42 '☆☆☆☆☆☆  削除  ☆☆☆☆☆☆
1160 WHILE FNF2:WEND
1170 FX=2:GOSUB *FK:FOR I=0 TO 14:A$=INKEY$:NEXT
1180 IF KEN(MO(2),DA(2))=0 THEN 980 ELSE GOSUB *DM
1190 LOCATE 4,21:PRINT "削除するｽｹｼﾞｭｰﾙの番号を押して下さい"
1200 ON FNT GOSUB *CLK:A$=INKEY$
1210 ON FNF10 GOTO *F4Q
1220 IF A$="" OR A$<"1" OR A$>"4" THEN 1200
1230 N=VAL(A$)-1
1240 IF N>KEN(MO(2),DA(2))-1 THEN 1200
1250 IF N<KEN(MO(2),DA(2))-1 THEN FOR I=N TO 3:SC$(MO(2),DA(2),I)=SC$(MO(2),DA(2
),I+1):NEXT ELSE SC$(MO(2),DA(2),N)=""
1260 KEN(MO(2),DA(2))=KEN(MO(2),DA(2))-1:GOSUB *SC
1270 LOCATE 4,21:PRINT SPC(36):GOTO *F4Q
1280 *F43 '☆☆☆☆☆☆  交換  ☆☆☆☆☆☆
1290 WHILE FNF3:WEND
1300 IF KEN(MO(2),DA(2))<2 THEN 980
1310 IF KEN(MO(2),DA(2))=2 THEN N(0)=0:N(1)=1:GOTO 1410
1320 FX=2:GOSUB *FK:GOSUB *DM
1330 LOCATE 4,21:PRINT "交換したいｽｹｼﾞｭｰﾙの番号を"
1340 LOCATE 6,22:PRINT "押して下さい。[ ][ ]"
1350 FOR K=0 TO 1
1360 ON FNT GOSUB *CLK:A$=INKEY$
1370 ON FNF10 GOTO *F4Q
1380 IF A$="" OR A$<"1" OR A$>"4" THEN 1360
1390 N(K)=VAL(A$)-1:IF N(K)>KEN(MO(2),DA(2))-1 THEN 1360
1400 LOCATE 22+K*4,22:PRINT A$:NEXT
1410 SWAP SC$(MO(2),DA(2),N(0)),SC$(MO(2),DA(2),N(1)):GOSUB *SC
1420 *F4Q '☆☆☆☆☆☆  戻る  ☆☆☆☆☆☆
1430 LOCATE 4,21:PRINT SPC(36):FX=0:GOSUB *FK:FOR I=0 TO 3:LOCATE 43,18+I:PRINT
" ":NEXT:GOSUB *DM:FX=0:GOSUB *FK:RETURN
1440 *F5   '■■■■■■■■■■■■■■■  検索  ■■■■■■■■■■■■■■■
1450 KEY OFF:ON STOP GOSUB *RE:F=1:FX=4:GOSUB *FK:MO(4)=MO(2):DA(4)=DA(2)
1460 LOCATE 4,21:PRINT "検索語を入力して下さい。([RET]=戻る)"
1470 CONSOLE 22,1:LOCATE 6,22:INPUT N$:CONSOLE 0,25:IF N$="" THEN 1690
1480 GOSUB *DM
1490 LOCATE 4,21:PRINT "検索方向を選んで下さい。"
1500 LOCATE 6,22:PRINT "[1] 前日方向  [2] 明日方向  [3] 戻る";
1510 ON FNT GOSUB *CLK:A$=INKEY$:IF A$="" THEN 1510
1520 IF A$="1" THEN ST=-1:GOTO 1550
1530 IF A$="2" THEN ST= 1:GOTO 1550
1540 IF A$="3" THEN 1690 ELSE 1510
1550 FX=4:GOSUB *FK:GOSUB *DM:LOCATE 4,21:PRINT USING "検索中です。[&
  &]";N$
1560 GOSUB *DCAR:ON FNT GOSUB *CLK:MO(3)=MO(2):DA(3)=DA(2):DA(2)=DA(2)+ST
1570 IF DA(2)<0 THEN MO(2)=MO(2)-1:IF MO(2)<0 THEN *F51 ELSE DA(2)=D(MO(2))-1
1580 IF DA(2)>D(MO(2))-1 THEN MO(2)=MO(2)+1:IF MO(2)>11 THEN *F51 ELSE DA(2)=0
1590 C=0
1600 IF C=4 THEN 1560
1610 IF INSTR(SC$(MO(2),DA(2),C),N$)=0 THEN C=C+1:GOTO 1600
1620 GOSUB *DM:GOSUB *CAL:LOCATE 4,21:PRINT USING "見つかりました！ [&  &年##月#
#日(&&)]";YE$(2);MO(2)+1;DA(2)+1;WE$((SW+DA(2)) MOD 7)
1630 LOCATE 8,22:PRINT "検索を継続しますか？"
1640 FX=3:GOSUB *FK:GOSUB *CAR:GOSUB *SC:R=1:GOSUB *DCAR:R=0
1650 IF FNF1 THEN FOR I=0 TO 14:A$=INKEY$:NEXT:GOTO 1550
1660 IF FNF2=0 THEN ON FNT GOSUB *CLK:FOR I=0 TO 14:A$=INKEY$:NEXT:GOTO 1650
1670 R=1:GOSUB *DCAR:R=0:GOSUB *DCAR
1680 MO(2)=MO(4):DA(2)=DA(4):GOSUB *CAL
1690 GOSUB *CAR:GOSUB *DM:GOSUB *SC:FX=0:GOSUB *FK:RETURN
1700 *F51 '☆☆☆☆☆  検索文字列が見つからない  ☆☆☆☆☆
1710 GOSUB *DM:LOCATE 4,21:PRINT "見つかりません！！"
1720 LOCATE 4,22:PRINT "何かキーを押して下さい。"
1730 ON FNT GOSUB *CLK:IF INKEY$="" THEN 1730 ELSE 1670
1740 *F6   '■■■■■■■■■■■■■■■  翌月  ■■■■■■■■■■■■■■■
1750 KEY OFF:ON STOP GOSUB *RE:GOSUB *DCAR:IF YE$(2)="2094" AND MO(2)=11 THEN BE
EP:GOTO 1780
1760 DA(2)=0:MO(2)=MO(2)+1:IF MO(2)>11 THEN GOSUB *YN:MO(2)=0
1770 GOSUB *CAL:GOSUB *SC
1780 GOSUB *CAR:RETURN
1790 *F7   '■■■■■■■■■■■■■■■  前月  ■■■■■■■■■■■■■■■
1800 KEY OFF:ON STOP GOSUB *RE:GOSUB *DCAR:IF YE$(2)="1995" AND MO(2)= 0 THEN BE
EP:GOTO 1830
1810 DA(2)=0:MO(2)=MO(2)-1:IF MO(2)<0 THEN GOSUB *YB:MO(2)=11
1820 GOSUB *CAL:GOSUB *SC
1830 GOSUB *CAR:RETURN
1840 *F8   '■■■■■■■■■■■■■■■  指定  ■■■■■■■■■■■■■■■
1850 KEY OFF:ON STOP GOSUB *RE:CONSOLE 22,1:GOSUB *DCAR:FX=4:GOSUB *FK
1860 LOCATE 4,21:PRINT "西暦、又は月日を指定して下さい。"
1870 CLS:INPUT "月、又は西暦 = ";X1
1880 IF X1=>1995 AND X1=<2094 THEN MO(2)=0:DA(2)=0:YE$(2)=RIGHT$(STR$(X1),4):GOS
UB *Y:GOSUB *DM:GOSUB *SC:CONSOLE 0,25:RETURN *MAIN3
1890 IF X1=0 THEN 1920 ELSE IF X1<1 OR X1>12 THEN 1870
1900 CLS:INPUT "日 = ";X2:IF X2=0 THEN 1920 ELSE IF X2<1 OR X2>D(X1-1) THEN 1900
1910 MO(2)=X1-1:DA(2)=X2-1:GOSUB *SC
1920 GOSUB *DM:CONSOLE 0,25:GOSUB *CAL:GOSUB *CAR:FX=0:GOSUB *FK:RETURN
1930 *F9   '■■■■■■■■■■■■■■■  今月  ■■■■■■■■■■■■■■■
1940 KEY OFF:ON STOP GOSUB *RE:IF YE$(0)=YE$(2) AND MO(0)=MO(2) THEN RETURN
1950 GOSUB *DCAR:FX=4:GOSUB *FK
1960 YE$(3)=YE$(2):MO(3)=MO(2):DA(3)=DA(2)
1970 YE$(2)=YE$(0):MO(2)=MO(0):DA(2)=DA(0)
1980 LOCATE 6,5:PRINT "【今月】":GOSUB *CAL
1990 ON FNT GOSUB *CLK:IF INP(&HEC)=223 THEN 1990
2000 YE$(2)=YE$(3):MO(2)=MO(3):DA(2)=DA(3)
2010 LOCATE 6,5:PRINT "        ":GOSUB *CAL
2020 GOSUB *CAR:FX=0:GOSUB *FK:RETURN
2030 *F10  '■■■■■■■■■■■■■■■  終了  ■■■■■■■■■■■■■■■
2040 KEY OFF:ON STOP GOSUB *RE:WHILE FNF10:WEND
2050 LOCATE 4,21:PRINT "[Schedule helper]を終了します。"
2060 LOCATE 6,22:PRINT "よろしいですか。":FX=3:GOSUB *FK
2070 GOSUB *F:FOR I=0 TO 14:A$=INKEY$:NEXT
2080 IF F=1 THEN GOSUB *DTSV:CLS 3:CLEAR:PRINT "お疲れ様でした。":END
2090 LOCATE 4,21:PRINT SPC(36):LOCATE 4,22:PRINT SPC(36):FX=0:GOSUB *FK:RETURN
2100 *GAMEN'■■■■■■■■■■■■■■■  画面作成  ■■■■■■■■■■■■■■■
2110 LOCATE 21, 1:PRINT "《  S c h e d u l e   h e l p e r  》"
2120 LOCATE  8, 7:PRINT "日  月  火  水  木  金  土"
2130 LOCATE 42, 5:PRINT "【本日の予定】"
2140 LOCATE 42,11:PRINT "【明日の予定】"
2150 LOCATE 14,16:PRINT  NE$;"本日の日付は"
```


★8月号のパソコンレクチャーのオチは，ワクチンソフトを手に「これが勝利の鍵だ!!」と叫ぶのがベストだったと思うのですが……。（茨城県古河市・**年齢不相応37歳**）……【**影**：アニメネタだね。私がそんな話に乗るものかい。OF掲載，承認ッ！**つぐ美**：これだもの…。】

```
2160 LOCATE 14,18:PRINT  NE$;"只今の時刻は"
2170 LINE(32,64)-(304,239),7,B:LINE(32,256)-(95,319),7,B:RETURN
2180 *SC   '■■■■■■■■■■■■■   予定表示  ■■■■■■■■■■■■■
2190 LOCATE 62, 3:PRINT "処理 = ";YE$(2);"年"
2200 FOR I=0 TO 3:LOCATE 44,I+ 6:PRINT NE$;USING "[&                          &]
";SC2$(0,I):NEXT
2210 FOR I=0 TO 3:LOCATE 44,I+12:PRINT NE$;USING "[&                          &]
";SC2$(1,I):NEXT
2220 FOR I=0 TO 3:LOCATE 44,I+18:PRINT NE$;USING "[&                          &]
";SC$(MO(2),DA(2),I):NEXT
2230 LOCATE 57, 5:PRINT USING "(&  &/##/##)";YE$(0);MO(0)+1;DA(0)+1
2240 LOCATE 57,11:PRINT USING "(&  &/##/##)";YE$(1);MO(1)+1;DA(1)+1
2250 RETURN
2260 *SC2  '■■■■■■■■■■■■   今日・明日の予定   ■■■■■■■■■■■■
2270 FOR I=0 TO 1:FI$="SCHE"+YE$(I)+".DAT":GOSUB *FI
2280 IF FI THEN YE$=YE$(I):MO=MO(I):DA=DA(I):GOSUB *DTLD2
2290 NEXT:RETURN
2300 *MVC  '■■■■■■■■■■■■   カーソル移動   ■■■■■■■■■■■■■
2310 KEY OFF:ON STOP GOSUB *RE:MO(3)=MO(2):DA(3)=DA(2)
2320 GOSUB *DCAR
2330 DA(2)=DA(2)+(A$=CHR$(29))  -(A$=CHR$(28))
2340 DA(2)=DA(2)+(A$=CHR$(30))*7-(A$=CHR$(31))*7
2350 IF DA(2)<0 THEN IF YE(2)=1995 AND MO(2)=0 THEN MO(2)=0:DA(2)=0 ELSE IF MO(2
)>0 THEN MO(2)=MO(2)-1:DA(2)=D(MO(2))-1:GOSUB *CAL ELSE GOSUB *YB:GOSUB *CAL
2360 IF DA(2)>D(MO(2))-1 THEN IF YE(2)=2094 AND MO(2)=11 THEN MO(2)=11:DA(2)=30
ELSE IF MO(2)<11 THEN MO(2)=MO(2)+1:DA(2)=0:GOSUB *CAL ELSE GOSUB *YN:GOSUB *CAL
2370 GOSUB *CAR:GOSUB *SC:RETURN
2380 *CAR  '■■■■■■■■■■■■   カーソル表示   ■■■■■■■■■■■■■
2390 P=(SW+DA(2)) MOD 7:Q=INT((SW+DA(2))/7)
2400 LINE(P*32+62,Q*16+130)-STEP(19,11),1,BF
2410 LOCATE 42,17:PRINT USING "【&  &年##月##日の予定】";YE$(2);MO(2)+1;DA(2)+1
2420 RETURN
2430 *DCAR '■■■■■■■■■■■■   カーソル消去   ■■■■■■■■■■■■■
2440 P=(SW+DA(2+R)) MOD 7:Q=INT((SW+DA(2+R))/7)
2450 LINE(P*32+62,Q*16+130)-STEP(19,11),0,BF:RETURN
2460 *CAL  '■■■■■■■■■■■■   カレンダー表示   ■■■■■■■■■■■■
2470 GOSUB *SW
2480 FOR I=0 TO 5:LOCATE 8,I+8:PRINT SPC(26):NEXT
2490 FOR I=0 TO D(MO(2))-1:IF YE$(0)=YE$(2) AND MO(0)=MO(2) AND DA(0)=I THEN C1=
1:C5=4 ELSE C1=0:C5=7
2500 P=(SW+I) MOD 7:Q=INT((SW+I)/7)
2510 GOSUB *COL:LOCATE P*4+8,Q+8:PRINT USING "##";I+1
2520 P=P+1:IF P=7 THEN P=0:Q=Q+1
2530 NEXT:C1=0:C5=7:GOSUB *COL
2540 LOCATE 16,5:PRINT USING "&  &年 ##月";YE$(2);MO(2)+1:RETURN
2550 *CLK  '■■■■■■■■■■   日付・時刻・時計表示   ■■■■■■■■■■
2560 KEY OFF:ON STOP GOSUB *RE:
2570 Z(0,0)=Z(1,0):Z(0,1)=Z(1,1):Z(0,2)=Z(1,2)
2580 T$=TIME$:D$=DATE$
2590 T0=VAL(RIGHT$(T$,2)):T1=VAL(MID$(T$,4,2)):T2=VAL(LEFT$(T$,2))
2600 Z(1,0)=PI!*T0/30-PI!/2:Z(1,1)=T1*PI!/30-PI!/2:Z(1,2)=T2*PI!/6-PI!/2+T1*PI!/
360
2610 FOR I=0 TO 2:FOR J=0 TO 1:LINE(64,288)-STEP(RN(I)*COS(Z(J,I)),RN(I)*SIN(Z(J
,I))),7+(J=0)*7:NEXT J,I
2620 YE$(0)=LEFT$(D$,2):MO(0)=VAL(MID$(D$,4,2))-1:DA(0)=VAL(RIGHT$(D$,2))-1
2630 IF VAL(YE$(0))=>95 THEN YE$(0)="19"+YE$(0) ELSE YE$(0)="20"+YE$(0)
2640 YE(0)=VAL(YE$(0))
2650 LOCATE 22,17:PRINT USING "&  &年 ##月 ##日";YE$(0);MO(0)+1;DA(0)+1
2660 LOCATE 20,19:PRINT "午";:IF T2<12 THEN PRINT "前"; ELSE PRINT "後";
2670 PRINT USING "##時 ##分 ##秒";T2+(T2>12)*12;T1;T0
2680 YE(1)=YE(0):MO(1)=MO(0):DA(1)=DA(0)
2690 DA(1)=DA(1)+1
2700 IF DA(1)>D(MO(1))-1 THEN DA(1)=0:MO(1)=MO(1)+1
2710 IF MO(1)>11 THEN YE(1)=YE(1)+1:MO(1)=0
2720 YE$(1)=RIGHT$(STR$(YE(1)),4)
2730 IF T0+T1+T2=0 THEN GOSUB *CAL:GOSUB *SC2:GOSUB *SC
2740 RETURN
2750 *FK   '■■■■■■■■■■   ファンクションメニュー表示   ■■■■■■■■■■
2760 LOCATE 4,24
2770 FOR I=0 TO 9:C2=1:GOSUB *COL:PRINT FK$(FX,I);:C2=0:GOSUB *COL
2780 PRINT " ";:IF I=4 THEN PRINT "    ";
2790 NEXT:RETURN
2800 *DM   '■■■■■■■■■■■■■   メッセージ消去   ■■■■■■■■■■■■■
2810 FOR I=0 TO 1:LOCATE 4,21+I:PRINT SPC(39):NEXT:RETURN
2820 *COL  '■■■■■■■■■■■■■■■   色変更   ■■■■■■■■■■■■■■■
2830 DEF SEG=SEGPTR(7):POKE &H43A,1+C1*2+C2*4+C5*32:DEF SEG=0:RETURN
2840 *F    '■■■■■■■■   ファンクションキー判別(コマンド実行時)   ■■■■■■■■
2850 IF FNF1 THEN F=1:RETURN
2860 IF FNF2 THEN F=2:RETURN
2870 IF FNF3 THEN F=3:RETURN
2880 IF FNF10 THEN F=10:RETURN ELSE ON FNT GOSUB *CLK:GOTO *F
2890 *SW   '■■■■■■■■■   目的の月の開始曜日を求める   ■■■■■■■■■
2900 YE(2)=VAL(YE$(2))
2910 SW=YE(2)+6+INT((YE(2)-1)/4)+D1(MO(2)):IF YE(2)/4=0 AND MO(2)>1 THEN SW=SW+1
2920 SW=SW MOD 7:RETURN
2930 *FI   '■■■■■■■■■■   ファイルの有無の確認   ■■■■■■■■■■
2940 KEY OFF:ON STOP GOSUB *RE:ON ERROR GOTO 2970
2950 OPEN FI$ FOR INPUT AS #1:FI=1
2960 ON ERROR GOTO 0:CLOSE:KEY ON:RETURN
2970 FI=0:RESUME 2960
2980 *YB   '■■■■■■■■■■■■■   年を1年戻す   ■■■■■■■■■■■■■
2990 YE(2)=VAL(YE$(2)):IF VAL(YE$(2))=1995 THEN BEEP:RETURN
3000 GOSUB *DTSV:YE$(2)=RIGHT$(STR$(YE(2)-1),4)
3010 GOSUB *Y:IF S THEN MO(0)=0:DA(2)=0 ELSE MO(2)=11:DA(2)=30
3020 RETURN *MAIN3
3030 *YN   '■■■■■■■■■■■■■   年を1年進める   ■■■■■■■■■■■■■
3040 YE(2)=VAL(YE$(2)):IF VAL(YE$(2))=2094 THEN BEEP:RETURN
3050 GOSUB *DTSV:YE$(2)=RIGHT$(STR$(YE(2)+1),4)
3060 GOSUB *Y:MO(2)=0:DA(2)=0:RETURN *MAIN3
3070 *Y    '■■■■■■■■■■■■■■■   年変更   ■■■■■■■■■■■■■■■
3080 FI$="SCHE"+YE$(2)+".DAT":GOSUB *FI
3090 GOSUB *DTCLR:ON FI GOSUB *DTLD:RETURN
3100 *DTLD '■■■■■■■■■■■■■   データ読込(全部)   ■■■■■■■■■■■■
3110 KEY OFF:ON STOP GOSUB *RE:OPEN "SCHE"+YE$(2)+".DAT" FOR INPUT AS #1
3120 WHILE EOF(1)=0:INPUT #1,S1,S2,S$:SC$(S1,S2,KEN(S1,S2))=S$
3130 KEN(S1,S2)=KEN(S1,S2)+1:WEND:CLOSE:RETURN
3140 *DTLD2'■■■■■■■■■■■   データ読込(一部)   ■■■■■■■■■■■■
3150 KEY OFF:ON STOP GOSUB *RE:II=0:OPEN "SCHE"+YE$+".DAT" FOR INPUT AS #1
3160 WHILE EOF(1)=0:INPUT #1,S1,S2,S$:IF S1>MO AND S2>DA THEN 3190
3170 IF S1=MO AND S2=DA THEN SC2$(I,II)=S$:II=II+1
3180 WEND
3190 CLOSE:RETURN
3200 *DTSV '■■■■■■■■■■■■■■   データ書込   ■■■■■■■■■■■■■■
3210 KEY OFF:ON STOP GOSUB *RE
3220 C=0:FOR J=0 TO 30:FOR I=0 TO 11:C=C-KEN(I,J):NEXT I,J
3230 FI$="SCHE"+YE$(2)+".DAT":GOSUB *FI:IF FI=1 AND C=0 THEN KILL FI$:RETURN
3240 IF C=0 THEN RETURN
3250 OPEN "SCHE"+YE$(2)+".DAT" FOR OUTPUT AS #1
3260 FOR J=0 TO 11:FOR I=0 TO D(J)-1:IF KEN(J,I)=0 THEN 3280
3270 FOR K=0 TO KEN(J,I)-1:WRITE #1,J,I,SC$(J,I,K):NEXT K
3280 NEXT I,J:CLOSE:RETURN
3290 *DTCLR'■■■■■■■■■■■■■   データクリアー   ■■■■■■■■■■■■■
3300 KEY OFF:ON STOP GOSUB *RE:FOR K=0 TO 3:FOR J=0 TO 30:FOR I=0 TO 11:SC$(I,J,
K)="":NEXT I,J,K
3310 FOR J=0 TO 11:FOR I=0 TO 30:KEN(J,I)=0:NEXT I,J:RETURN
3320 *RE:RETURN
3330 '       ■■■■■■■■■■■■■■   データ群   ■■■■■■■■■■■■■■
3340 DATA &H0,&H4,&H6,&H7,&H8007,&HC007,&HE007,&HF007
3350 DATA &HF007,&HE007,&HC007,&H8007,&H0007,&H0006,&H4,&H0
3360 DATA 31,28,31,30,31,30,31,31,30,31,30,31
3370 DATA "CAL.印"," 一覧 "," 印刷 "," 予定 "," 検索 "
3380 DATA " 翌月 "," 前月 "," 指定 "," 今月 "," 終了 "
3390 DATA " 登録 "," 削除 "," 交換 ","      ","      "
3400 DATA "      ","      ","      ","      "," 戻る "
3410 DATA "日","月","火","水","木","金","土"
```

★今の特集は最新のことばかりだが，あきらかに古い機種を持っている人が多い(ボクも)のだから，旧ソフト，機種の特集もしてほしい!!(これで売り上げアップ!!)(東京都北区・**斉藤晋作12歳**)……【**影：このあたりがベーマガ読者の特徴なんだよね～。読者のキミはどう？**】



久しぶりのX1プログラムです

星の城の門番

さるかにハム吉(27歳)

STORY

あるとき，星の国とタコ・スライム連合軍は戦争をしていました。数日後，戦況が不利になった星の軍は城に撤退することを決め，それを決めた星の国の王様は，門番であるあなたに命じました。

「もうすぐ我が軍が退却してくる。お前には城にかかる二つの橋を使って星の兵のみを城の中に入れ，タコ，スライムの兵を堀に落としてもらう。頼んだぞ！」

さあ，あなたの技量が試されるときです!!

操作方法

城にかかる二つの橋は，[4]でかかり，[6]で上がります。

遊びかた

城にかかる二つの橋を上げ下げして，星だけを通過させ，タコ，スライムを堀に落としてください。ただしタコはタコのマークの堀に，スライムはスライムのマークのある堀に落としてください。

キャラが堀の上を通過したとき，橋の状況が合っていれば1点ずつ入ります。

スコアが上がるにつれ，城に入ってくる兵の数が増え，ゲーム・スピードが速くなり，難易度が上がっていきます。

タコがタコのマークの堀を渡る，スライムがタコのマークの堀に落ちる，スライムがスライムのマークの堀を渡る，星がタコまたはスライムのマークの堀に落ちる，のいずれかになるとミスになります。

改造のアドバイス

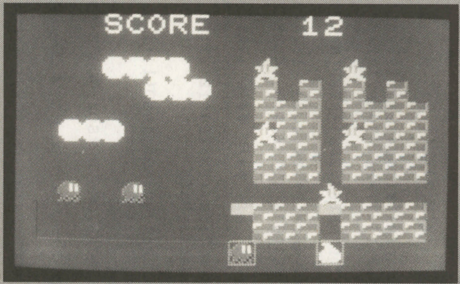
260行のEKA=20-SC/4　の20を小さくすれば，最初から兵が多く出てきやすくなります。

同じ行の　SP=1200-SC＊15　の1200を小さくすれば，最初からゲーム・スピードが速くなります。

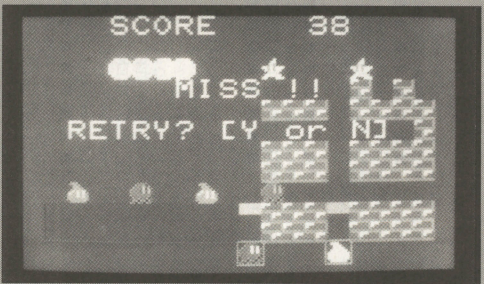
このゲームをRUNすると，REPEAT OFFになります。直しかたは，ご存知のようにREPEAT ONです。

《第1表》変数表

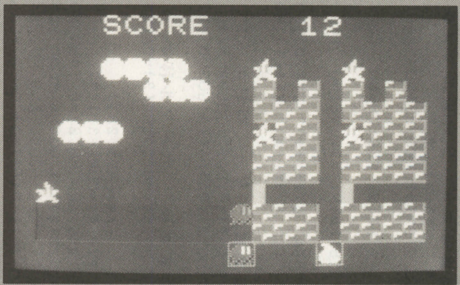
MM	………橋の状態（1…かかっている　2…上がっている）
MMM	……橋の前の状態
KK	………キー入力のためのカウンター
S$	………押されたキー
C$	………堀の上にあるキャラ（ミスしたかどうかの判断に使用）
EKA	……兵の出現する頻度（小さいほどよく出てくる）
SP	………ゲーム・スピード（小さいほど速い）
EE$	……横1列に並んだ兵
EE	………兵士が出現するときのカウンター（0〜2 0のときに出てくるかもしれない）
D$	………新たに出現するキャラ



▲《写真1》城に入ってくる兵士を選別するのだ！



▼《写真2》タコ・スライムは橋を上げて堀に落としてしまおう



▲《写真3》一度に兵士がいっぱい来たら橋の上下は慎重に

★チェスとオセロの人間対コンピュータ戦では，人間が負けてしまったが，影さんなら絶対勝てる！「●スパコンも，壊してしまえば，ただの鉄 By 影」(千葉県成田市・レジナルド・ブル22歳)……【影：いや，私は正々堂々頭脳で勝負！えっと…(ボンッ！)編：やっぱり。】

《第2表》フローチャート

- 10〜40 ………初期設定，PCGセット，バック画面表示
- 50〜80 ………城や門番など表示。ゲーム・スタート時の変数設定
- 90〜100 ………足音鳴らす
- 110 ……………ゲーム・スピード調整
- 120〜130 ……キー入力。橋表示など
- 140〜190 ……ミスしたかどうか，または受け止めたかどうかの判断
- 200〜220 ……新たに出現するキャラ決定
- 230 ……………キャラクター群の移動
- 240〜260 ……スコア表示と難易度調整
- 270〜300 ……ミスしたときの処理
- 310〜390 ……データ（320〜330 バック画面表示のためのデータ 340〜390 キャラデータ）

苦労した点

二つの堀の距離を決めるまでが一番大変でした。近くすると難しくなり，離しすぎるとやさしくなったりと，この距離に決めるまでかなり時間がかかりました。

CHECKER FLAG

Dr.D：シンプルなゲームじゃが楽しめるぞ。点数が増えて速くなってくるとかなり燃える。
編：リストも短いのでX1ユーザーの方はぜひ打ち込んでみてください。

★参考にしたもの
・ゲームウオッチ「マンホール」
・「トロイの木馬」（だったと思います。違っていたらすみません）

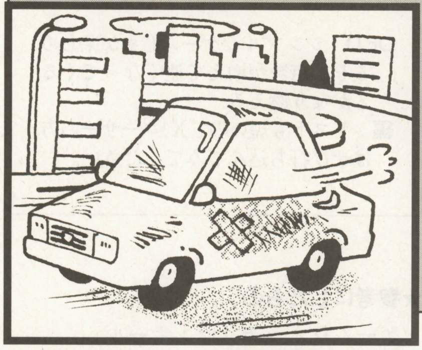
X1

『星の城の門番』のプログラム・リスト

```
10 INIT:CLICK OFF:REPEAT OFF:DEFINT A-Z:WIDTH 40:CLS 4:CSIZE 3:CGEN 1
20 PLAY 500:PLAY"V15":RESTORE 340:FOR I=1 TO 6:READ A,A$:DEFCHR$(A)=HEXCHR$(A$):
DEFCHR$(A+1)=MIRROR$(HEXCHR$(A$)):NEXT
30 LINE(0,0)-(319,199),PSET,&H10,BF:LINE(16,144)-(159,174),PSET,&H40,BF
40 FOR I=0 TO 1:LINE(158+I*64,174)-(177+I*64,193),PSET,4,B:NEXT
50 '----- ﾀﾃﾓﾉ ﾋｮｳｼﾞ ﾄ ｼｮｷ ﾍﾝｽｳ ｾｯﾃｲ -----
60 CLS:FOR Y=6 TO 20 STEP 2:LOCATE 22,Y:PRINT#0,"LLL LLLL":NEXT
70 RESTORE 320:FOR I=1 TO 13:READ A,B,A$:LOCATE A,B:PRINT#0,A$:NEXT
80 MM=1:EE$="A"+STRING$(17," "):C$="":EE=0:SC=0:Q=0:GOSUB 240:SCREEN 0,0,2
90 '■■■■■ MAIN ■■■■■
100 SOUND 4,250+(Q=0)*100,0:SOUND 7,248:SOUND 10,16,0,15,0:Q=1+(Q=1)
110 FOR KK=1 TO 2:FOR I=1 TO SP/2:NEXT
120 S$=INKEY$:MMM=MM:MM=-(S$="4")-(S$="6")*2:MM=-MMM*(MM=0)-MM*(MM>0)
130 FOR I=0 TO 1:X=I*64:LINE(160+X,144)-(176+X,152),PSET,-(MM=1)*7,BF:LINE(176+X
,128)-(184+X,144),PSET,-(MM=2)*7,BF:LOCATE 20+I*8,18:PRINT#0," ":NEXT:NEXT KK
140 '----- ﾐｽ ｼﾀｶ ﾄﾞｳｶ ﾏﾀﾊ ｳｹﾄﾒﾀｶ ﾄﾞｳｶ ﾉ ﾊﾝﾀﾞﾝ -----
150 C$=SCRN$(20+EE*8,16,1):IF C$=" " THEN 200 ELSE ON EE+1 GOTO 160,180,200
160 IF (C$="E" AND MM=1) OR ((C$="A" OR C$="C") AND MM=2) THEN 270 ELSE IF C$="E
" THEN MID$(EE$,10,1)=" ":LOCATE 20,18:PRINT#0,"E":LOCATE 20,16:PRINT#0," "
170 GOTO 190
180 IF (C$="C" AND MM=1) OR (C$="A" AND MM=2) THEN 270 ELSE IF C$="C" THEN MID$(
EE$,14,1)=" ":LOCATE 28,18:PRINT#0,"C":LOCATE 28,16:PRINT#0," "
190 PLAY"O6E0DC":SC=SC+1:GOSUB 240
200 '----- ｷｬﾗ ﾉ ｲﾄﾞｳ -----
210 EE=EE+1+(EE=2)*3:D$=" ":IF EE>0 THEN 230 ELSE A=INT(RND*EKA):IF A>6 THEN230
220 A=INT(RND*3)+1:D$=MID$("ACE",A,1)
230 EE$=D$+MID$(EE$,1,17):LOCATE 2,16:PRINT#0,EE$:GOTO 90
240 '■■■■■ SCORE ﾋｮｳｼﾞ ﾄ ﾅﾝｲﾄﾞ ﾁｮｳｾｲ ■■■■■
250 CGEN:LOCATE 8,0:PRINT#0,USING"SCORE######";SC:CGEN 1
260 EKA=20-SC/4:EKA=-EKA*(EKA>=8)-7*(EKA<8):SP=1200-SC*15:SP=-SP*(SP>0):RETURN
270 '■■■■■ MISS ｼﾀ ■■■■■
280 IF (EE=0 AND C$="E") OR (EE=1 AND C$="C") THEN EE$=" "+MID$(EE$,1,17):LOCATE
 2,16:PRINT#0,EE$ ELSE X=20+EE*8:LOCATE X,16:PRINT#0," ":LOCATE X,18:PRINT#0,C$
290 CGEN:LOCATE 12,6:PRINT#0," MISS !!":LOCATE 4,10:PRINT#0,"RETRY? [Y or N] "
300 CGEN 1:A$=INKEY$:IF A$="Y" THEN 50 ELSE IF A$="N" THEN END ELSE 300
310 '■■■■■ DATA ■■■■■
320 DATA 24,6,!,32,6,!,36,6,!,22,16,!!!!!!!!,8,4,GGGH,12,6,GGH,4,10,GGH
330 DATA 20,22,E,28,22,C,22,4,B,30,4,B,22,10,B,30,10,B
340 DATA 32,0000000000000000 0000000000000000 0000000000000000
350 DATA 65,0000000000000000 101808EB6A3C7EE3 10181CFF7E3C7EE3
360 DATA 67,70383C7EFFFFFF7E 0000002A4A0A0000 70383C7EFFFFFF7E
370 DATA 69,000A0A0A00000000 3C74F5F5FF7E6DDB 000A0A0A00000000
380 DATA 76,010101FF101010FF FEFEFE00EFEFEF00 E0800000E080000
390 DATA 71,3E7FFFFFFFFF7F3E 3E7FFFFFFFFE3800 3E7FFFFFFFFF7F3E
```

★「自分でできるパソコンパワーアップ」記事のところに，接続できるサウンドボードの一覧表もつけ足してください!! 編さん お願いします。（青森県三戸郡・中野 基15歳）……【編：サウンドボードだけでなく，ビデオボードなども含めて，やりたいですね。】

X68000(X-BASIC V2.0以降)用



シンプルなカーチェイス・ゲーム

ハイ　ウエイ　スィーフ

HIGH WAY THIEF

LIMEART(15歳)

プロローグ

「おおっ！いいところに車がっ！」

強盗，影とその弟子，影の影がいま某株式会社から逃げ出してきたところだった。「乗り込め！これで奴らから逃げきれるぜ」背後からサイレンの音が聞こえてきた。

「っ！何だこの車は」

「どうかしたんですか？」

「ハンドルがほとんどきれねえ！」

「なんですって？でも大丈夫，今もらってきた，SJ（スーパー潤滑油）があるじゃないですか」

「ああ，そうだったな。でもな，いま気づいたんだが，ガスも残りわずかなんだよな…畜生！おんぼろめ！」

「兄貴！でもあそこ！」

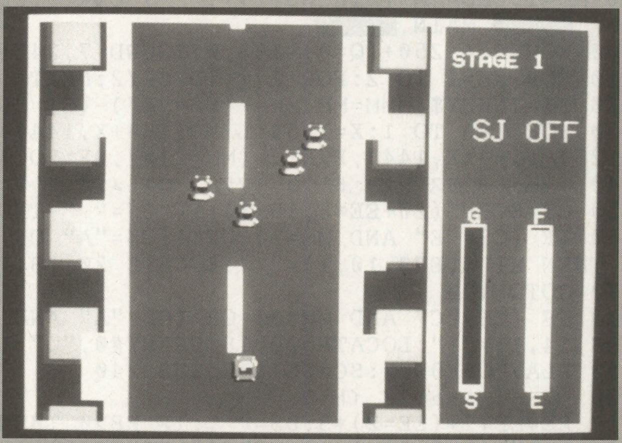
100ヤードぐらい先にガス・ステーションが見えていた。

「おっし！まずあそこまで行くか」

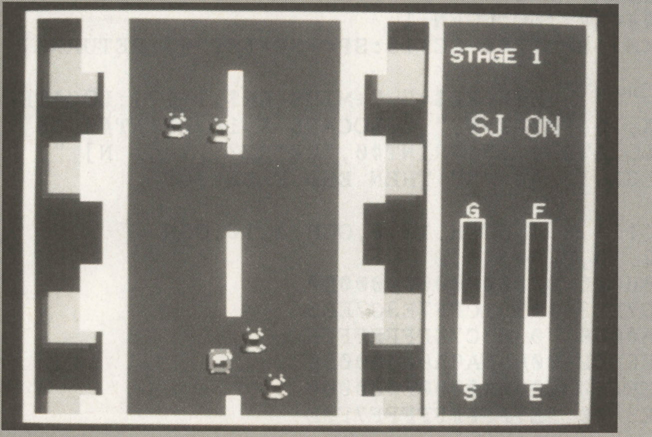
遊びかた

と，いうわけで(どういうわけなんだ)舞台はアメリカ，赤いおんぼろ車を駆っ

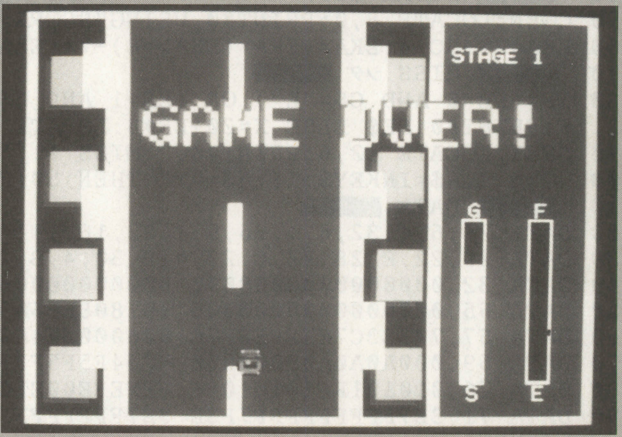
▲《写真1》タイトル画面



▲《写真2》他車を避けつつ進もう



▲《写真3》速く左右に移動するときはSJをON！



▲《写真4》ガス欠になるとゲーム・オーバー

★もっと質問に真面目に答えてほしいですよ!! なんのためのOFコーナーなんだ!!(福島県伊達郡・氏家正博16歳)……【影：あれ？知らなかったの？OFコーナーは難しい質問に答えるコーナーじゃないよ。だって担当者が私だし。編：自らプライドを捨ててますね。】

てハイウエイを，途中庶民の車（緑の）をよけて次のガスステーションまで走り抜けていただきます。

ジョイスティックの左右で左右移動。上／下でSJ（スーパー潤滑油）のON/OFF。SJをONにすると，移動が速くできます。ガスがなくなるとゲーム・オーバー，一定距離を走り切れば面クリアです。

左が距離のメーターで，右がガスのメーター。ガスの減りかたですが，まず普通に走っているとき，それからSJONのときは，減りが多くなります。壁に当たるとどひゃっと減るし，庶民の車に当たっても減ります。

全3面構成で，先へいくほど車に当たったときの減りが激しくなります。爆発はしません。

プログラム

はじめは，やや短かったんですが，演出に凝ってしまって，だいぶ長くなりました。こんなのなくてもいいやっていう人はいらないところを削ってもらってもかまいません。見にくくってどうもすみません。

改造について

改造についてですが，ボロ車ということで，ジョイスティックの左右と，動くのを反対にするとか，ガスの減る量の調節とか。あと，ひとつ言っておかなきゃなんない，えーと，SJのON/OFFのことですが，きっとうまくいくと思います。実は，これを作ったとき，ジョイスティックの右のボタンが，利かなかったもので…。

BGM，エンディングが気に入らない人は，サブ・ルーチンってやつに全部入ってますから，作り変えるといいんじゃないでしょうか。

ひとこと

実はこのプログラム，私の処女作ってやつなんですよ。ウヘウヘウヘ。なかなかの出来で（自分なりに）満足しています。

《第1表》変数表

X	自機の座標
ya,yb,yc	スクロール
x1,y1	ENEMY1の座標
x2,y2	ENEMY2の座標
x3,y3	ENEMY3の座標
x4,y4	ENEMY4の座標
g	SJのON/OFF
bo	庶民の車に触れたか／否か
fel1,fel2	ガス関係
dis1,dis2	距離関係
Joy	ジョイスティック用
Q	ループ用
st	ステージ数

まあ，それはおいといて。BGMはパクりもありますけど，ベースとか私がつけたんで，聞いてやってください。ドラムは変です。エンディングの曲はリストを短くしようと思い作りませんでした（使い回し）。あと，効果音作りに苦労してます。最後に。難しくなってしまったので，コンティニューをつけました。タイトル画面のとき，ジョイスティックの上を押しながら云々…ではまた…会えるといいなぁ。

CHECKER FLAG

影：おおっ，俺が主人公のゲームだ!!

編：でも強盗ですよ。私だったらあまりうれしくないですけど。

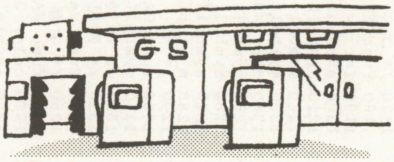
Dr.D：ふむ，ぶつかると必ず左にはじかれてしまうのが残念じゃな。ぶつかった逆向きにはじかれるようにして欲しかったのう。

エピローグ

ゲーム中，二つの終わりがあります（ゲーム・オーバーとゲーム・クリアだけど）。プログラム入力のときにわかってしまうんじゃないでしょうか。

★参考にしたもの

・シャープ「BASICマニュアル」



『HIGH WAY THIEF』のプログラム・リスト

```
10 /*  H I G H W A Y  T H I E F          b y  L I M E A R T
20 screen 0,1,1,1 :window(0,0,511,511):m_stop()
30 int x=90,ya,yb,yc,x1,y1=230,x2,y2=230,x3,y3=230,x4,y4=230
40 dim str aaa(3)[255],bbb(3)[255]:int g,bo,fel1,fel2,dis1,dis2,joy,Q,st=1
50 dim char aa(255),bb(255):SP_DAT():OPENING():while Q<>4126:BGM():TYTLE()
60 while Q<>4126:GAME():if ed=1 then break else st=st+1:if st>=4 then break
70 endwhile:if ed=0 then ENDING() else GAMEOVER()
80 endwhile:end
90 /* ゲーム
100 func GAME():KAIWA1():contrast(0):wait(60):cls:for i=0 to 3:apage(i)
110 wipe():next:home(0,0,0):home(1,0,0):home(2,0,0):home(3,0,0)
120 apage(0):x=90:y1=230:y2=230:y3=230:y4=230
130  fill(180,0,185,255,13):a=0:b=0:c=255:d=255
140   for i=0 to 4 :box(a,b,c,d,13):a=a+1:b=b+1:c=c-1:d=d-1:next
150   box(195,130,205,230,15):box(225,130,235,230,15):paint(200,50,2)
160  symbol(198,118,"G    F",1,1,0,15,0):symbol(198,230,"S    E",1,1,0,15,0)
170  symbol(190,20,"STAGE "+str$(st),1,1,0,15,0)
180 apage(1):fill(45,0,140,511,1)
190  fill(35,0,45,511,14):fill(140,0,150,511,14):a=25:b=0:c=0:d=0:for i=0 to 5
200  fill(a,b,a+10,b+40,14):fill(a+125,b,a+135,b+40,14):b=b+80:next
210  a=0:b=50:c=0:d=0:for i=0 to 4:fill(90,a,95,b,15):a=a+100:b=b+100:next
220 apage(2):a=8:b=8:c=0:d=0
230  for i=0 to 7:fill(a,b,a+20,b+30,8):fill(a+3,b-3,a+23,b+27,9)
240  fill(a+146,b,a+166,b+30,8):fill(a+149,b-3,a+169,b+27,9):b=b+60 :next
250  paint(100,100,4):fill(226,0,234,511,11):locate 25,4:color 1:print"SJ OFF"
260 m_play(1,2,3,4):apage(0):contrast(15):for i=0 to 4
270 locate 5,4:print"STAGE"st" START":wait(10)
280 locate 5,4:print"                ":wait(8)
290 next:repeat: home(1,0,ya) :ya=ya-10 :if ya<0 then ya=511
300 fel1=fel1+1:dis1=dis1+1:home(2,0,yb):yb=yb-5 :if yb<0 then yb=511
310 fill(226,131,234,131+fel2,4):if fel1>20 then fel2=fel2+1:fel1=0
320 fill(196,229-dis2,204,229,11):if dis1>10 then dis2=dis2+1:dis1=0
330  sp_move(0,x,210,0):joy=stick(1)
340   if g=0 then if joy=6 or joy=3 or joy=9 then x=x+1
350   if g=0 then if joy=4 or joy=1 or joy=7 then x=x-1
360   if g=1 then if joy=6 or joy=3 or joy=9 then x=x+5
370   if g=1 then if joy=4 or joy=1 or joy=7 then x=x-5
380  if x>130 then x=x-10:fel2=fel2+10:m_play(5)
390  if x<40  then x=x+10:fel2=fel2+10:m_play(5)
400  if g=1 then fel1=fel1+3
410  sp_move(1,x1,y1,1):sp_move(2,x2,y2,2):sp_move(3,x3,y3,3):sp_on()
420  sp_move(4,x4,y4,4): y1=y1+7:if y1>230 then y1=5 :x1=x
430   y2=y2+6:if y2>230 then y2=5 :x2=x-20 :if x2<40 then x2=x2+40
440   y3=y3+5:if y3>230 then y3=5 :x3=x+20 :if x3>130 then x3=x3-40
```

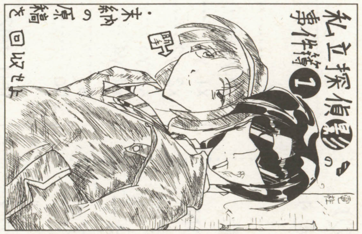
★Windows97について，教えてください！（福岡県甘木市・**副島泰訓20歳**）……【**影**：そもそもWindows97とはこれまでの95の不満点を解消して，完全32ビット化を果たすとともに，インターネット接続を…。**編**：影さん，97はでませんよ。Windows98です。**影**：ガ〜ン。】

```
450   y4=y4+4:if y4>230 then y4=5 :x4=x+30 :if x4>130 then x4=x4-60
460  if y1>200 and y1<220 then if x+12>x1 and x+4<x1+16 then bo=1:m_play(5)
470  if y2>200 and y2<220 then if x+12>x2 and x+4<x2+16 then bo=1:m_play(5)
480  if y3>200 and y3<220 then if x+12>x3 and x+4<x3+16 then bo=1:m_play(5)
490  if y4>200 and y4<220 then if x+12>x4 and x+4<x4+16 then bo=1:m_play(5)
500 if bo=1 then {switch st :case 1:fel2=fel2+2:x=x-10:bo=0:break
510  case 2:fel2=fel2+4:x=x-10:bo=0:break
520  case 3:fel2=fel2+6:x=x-10:bo=0:break:endswitch}
530 if fel2>98 then ed=1:fel2=0:dis2=0:g=0:m_stop():break
540 if dis2>98 then ed=0:fel2=0:dis2=0:g=0:m_stop():m_play(6):break
550 if stick(1)=2 then g=0:locate 28,4:color 1:print"OFF"
560 if stick(1)=8 then g=1:locate 28,4:color 2:print"ON "
570 until Q=4126:sp_off():cls
580 endfunc
590 /* オープニング
600 func OPENING():m_stop():contrast(0):wait(60)
610 symbol(80,110,"LIMEART PRESENTS",1,1,0,15,0)
620 contrast(15):wait(200):contrast(0):wait(60):endfunc
630 /* タイトル
640 func TYTLE():for i=0 to 3 :apage(i):wipe():next:contrast(0):wait(60):cls
650 apage(0):symbol(77,5,"IGHWAY",3,3,0,4,0):symbol(79,7,"IGHWAY",3,3,0,5,0)
660 symbol(48,5,"H   F",6,6,0,4,0):symbol(50,7,"H   F",6,6,0,5,0)
670 symbol(121,40,"THIE",3,3,0,4,0):symbol(123,42,"THIE",3,3,0,5,0)
680 symbol(80,210,"(C) LIMEART PRODUCTION",1,1,0,13,0)
690 symbol(100,150,"PUSH LEFT BUTTON",1,1,0,9,0):for i=1 to 3:apage(i)
700 for j=0 to 300 :a=rand() mod 511 :b=rand() mod 511 :c=rand() mod 16
710 pset(a,b,c) :next :next:sp_move(0,50,120,0):sp_move(1,100,120,1)
720 sp_move(2,150,120,2):sp_move(3,200,120,3):contrast(15):repeat
730 home(1,0,ya):ya=ya-3:if ya<0 then ya=511
740 home(2,0,yb):yb=yb-2:if yb<0 then yb=511
750 home(3,0,yc):yc=yc-1:if yc<0 then yc=511
760 if strig(1)=1 and stick(1)=8 then break else if strig(1)=1 then st=1:break
770 until a=8108:m_play(6):contrast(0):wait(60):sp_off():endfunc
780 /* スプライト定義
790 func SP_DAT():sp_init():sp_clr():sp_disp(1)
800 aaa={"0000000000000000000061111116000000001111111100000001111111151000",
810      "0021113333115000002113335531500000211333333110000021146644411000",
820      "0021146644411000002114444441100000211444444110000021144444411000",
830      "0021111111111000002211111111000000261111116000000022222222000000"}
840 bbb={"0000000000000000000068888600000000888888800000000888888580000",
850      "0002888338850000000288335388000000288333388000000002282222800000",
860      "0000282222800000000028222280000000088828888000000000888888858000",
870      "0028899999985000000288955599880000022199995910000000222222200000"}
880 for i=0 to 255:aa(i)=val(mid$(aaa(int(i/64)),i+1-int(i/64)*64,1))
890                 bb(i)=val(mid$(bbb(int(i/64)),i+1-int(i/64)*64,1)):next
900 sp_color(1,rgb(31,0,0)):sp_color(2,hsv(0,0,1)):sp_color(3,rgb(0,29,29))
910 sp_color(5,rgb(31,31,31)):sp_color(6,rgb(31,31,0))
920 sp_def(0,aa,1):sp_def(1,bb,1):sp_def(2,bb,1):sp_def(3,bb,1)
930 sp_def(4,bb,1):sp_on():endfunc
940 /* ＢＧＭのデータ
950 func BGM():m_init(): for i=1 to 8:m_alloc(i,1000):m_assign(i,i):next
960 m_trk(1,"@10v15o418¦:256a.<d.f+a.f+.de4.c+>a2<c+.c+.de.d.c+d.e.f+g.a.b>")
970 m_trk(1,"                 a.<d.f+a.f+.de4.c+>a2 <c+.c+.de.f+.ed2r2&r")
980 m_trk(1,"l16 grg4f+8.dr4.grgg8.a8.f+8.d8r8grg4f+4d4e1r8")
990 m_trk(1,"    grg4f+8.dr4.grgg8.a8.f+8.d8r8grg4f+4d4e2.>")
1000 m_trk(1,"ab<drd2.>ab<d8e8.d2&d>ab<drd2g8.f+8.e8d2.>")
1010 m_trk(1,"ab<drd2.>ab<d8e8.d2&d>ab<drd2g8.f+8.e8d2.r4:¦")
1020 m_trk(2,"¦:256@48v1518o2rcrcrcrcrcrcrcrcrcrcrcrcrcrcrcrcrcrcrcrcrcrcrcrc")
1030 m_trk(2,"rcrcrcrcrcrcrcrcrcrcrcrcrcrcrcrcrcrc")
1040 m_trk(2,"@56v12o414{ggg}{f+f+f+}{eee}{ddd}:¦")
1050 m_trk(3,"@45v1518o2¦:256cccccccccccccccccccccccccccccccccccccccccccc")
1060 m_trk(3,"          ccccccccccccccccccccccccccccccccccccccccr4.c16c16:¦")
1070 m_trk(4,"@10v1418o3  ¦:256 ddddddddeeeeeeeeggggg.f+.edddddddd")
1080 m_trk(4,"                  ddddddddeeeeeeeeggggg.f+.eddddddddr")
1090 m_trk(4,"l16 grg4d8.dr4.grgg8.d8.d8.d8r8grg4d4d4e1r8")
1100 m_trk(4,"    grg4d8.dr4.grgg8.d8.d8.d8r8grg4d4d4e2.r4")
1110 m_trk(4,"l8gd16eed16gd16eed16f+d16eed16f+d16eed16gd16eed16gd16eed16")
1120 m_trk(4,"f+d16eed16f+d16eed16gd16eed16gd16eed16f+d16eed16")
1130 m_trk(4,"f+d16eed16gd16eed16gd16eed16f+d16eed16:¦")
1140 m_trk(5,"@67v15o3164f<e>f<e>f<e>f<e>"):m_trk(7,"v15@3414c8d8e2&e.")
1150 m_trk(6,"@34v15l16brb32b32<c+>b<c+d+2"):m_trk(7,"gfec8d8e1")
1160 m trk(8,"v15@3414r>a2&a.<edc>ba1"):endfunc
```

```
1170 /* エンディング
1180 func ENDING():contrast(0):wait(60):for i=0 to 3:apage(i):wipe():next
1190 for i=1 to 3:apage(i):for j=0 to 300:a=rand() mod 511
1200 b=rand() mod 511:c=rand() mod 16:pset(a,b,c):next:next
1210 apage(0):symbol(30,30,"NICE CLEAR!",3,3,0,6,0)
1220 symbol(32,32,"NICE CLEAR!",3,3,0,7,0):symbol(120,80,"AND...",1,1,0,13,0)
1230 symbol(30,200,"PRESENTED BY LIMEART PRODUCTION",1,1,0,11,0)
1240 contrast(15):m_play(1):wait(2425):m_play(1,2,3,4)
1250 symbol(40,110,"THANK YOU!",3,3,0,8,0)
1260 symbol(42,112,"THANK YOU!",3,3,0,9,0)
1270 symbol(60,160,"PLEASE WAIT A FEW MINUTE",1,1,0,5,0):wait(2420)
1280 m_stop():contrast(0):wait(60):st=1:KAIWA3():endfunc
1290 /* ゲームオーバー
1300 func GAMEOVER():symbol(50,50,"GAME OVER!",3,3,0,6,0)
1310 symbol(52,52,"GAME OVER!",3,3,0,7,0):m_play(7,8):for i=0 to 7000
1320 sp_on(0):sp_off(0):next:contrast(0):wait(60):KAIWA2():endfunc
1330 /* 時間稼ぎ
1340 func wait(w):for m=0 to w*100:next:endfunc
1350 /* 会話  I
1360 func KAIWA1():contrast(0):wait(60):for i=0 to 3:apage(i):wipe():next
1370 color 3:locate 1,5:print"影 「早くガスを入れろ！」"
1380 locate 3,12:print"影の影 「あいあいさー」"
1390 contrast(15):wait(200):endfunc
1400 /* 会話  II
1410 func KAIWA2():for i=0 to 3:apage(i):wipe():next:color 3
1420 locate 1,5:print"刑事 「現行犯でたいほする！」"
1430 locate 3,12:print"影・影の影 「とほほ・・・」"
1440 contrast(15):wait(200):endfunc
1450 /* 会話  III
1460 func KAIWA3():for i=0 to 3:apage(i):wipe():next:color 3
1470 locate 0,5:print"影「これでもう飯には困らーん！」
1480 locate 3,9:print"影の影「ハッピーエンドって」
1490 locate 13,10:print"やつですね」"
1500 locate 5,12:print"一同「どこがっっ！」"
1510 contrast(15):wait(200):endfunc
1520 /* 入力して下さってありがとうございました。ごくろうさま！
```

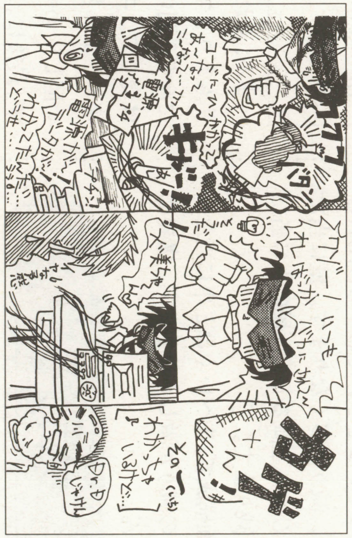
評…スカートでのPLAYはひかえようネ（つぐ美）

by 椎本YOD



評…そう、いつも大変なんだ（影）

by 七緒輝

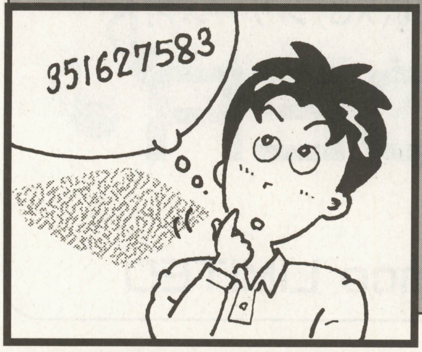


評…これだから影君は…ふう（Dr・D）

by 声優志願の16歳

★ベーマガをゲーム専門コーナーに置いている店と，パソコン専門コーナーに置いてある店がある。どちらが正しいのやら，気になるんだなコレが！（山形市・傍島敏晴19歳）……【影：私は音楽雑誌のコーナーで見たぞ。編：それは単なるミスです。】

FX-890P用



TV版ブレインパニックをFXで

ブレ・パニ!

Mappi(26歳)

はじめに

TV番組「筋肉番付」の唯一の頭脳種目「ブレインパニック」を，TV版と全く同じルールでFXに再現してみました。記憶力の限界に挑戦してみてください。

遊びかた

まず，一定時間，数桁の数字が表示されるので，記憶してください。数字が消えたら，記憶した数字を入力していきます。カーソルは，カーソル・キーで左右に動かせます。20秒過ぎるか，改行キーで入力終了です。すべて合っていれば，次のステージへ。一つでも間違っていたら，即ゲーム・オーバーです。リプレイはスペース・キーです。

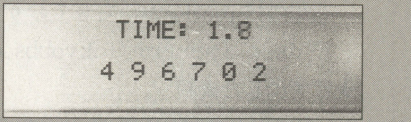
難易度は，ノーマルとハードの二つです。ノーマルは，6・8・10・12桁の全4ステージ。ハードは，TV版と同じ9・12・15桁の全3ステージです。なお，数字を記憶する時間は，ノーマル・ハード，ともに最初のステージが3秒，以降は5秒，7秒，と増えていきます。

最後に

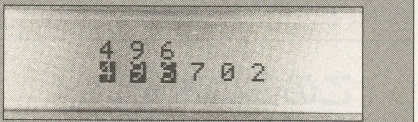
TVでは15桁をクリアすると賞金20万円がもらえるだけあって，ハンパな難しさではありません！テストプレイでもハードモードは1回もクリアできませんでした…。

以上，提供は代々木アニメーション学院札幌校・声優タレント科1クラスでした！

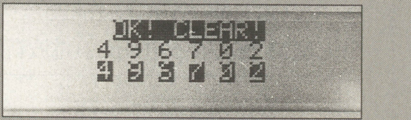
◀《写真1》ゲーム・スタート！



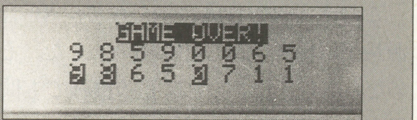
▲《写真2》問題の数字



▲《写真3》解答してみよう



▲《写真4》バッチリ，クリアだ



▲《写真5》8ケタともなるとむずかしい

```
10 CLEAR:DIM AN$(14)
20 CLS:LOCATE 11,1:PRINT REV;" ﾌﾞﾚ";CHR$(165);"ﾊﾟﾆ! "
30 LOCATE 3,3:PRINT "[1]NORMAL [2]HARD(TV MODE)";
40 K$=INKEY$:IF K$<"1" OR K$>"2" THEN 40 ELSE MD=VAL(K$)-1
50 RO=6+MD*3:TI=3
60 CLS:Q$=""
70 FOR I=1 TO RO
80 Q=INT(RAN#*10)+48:Q$=Q$+CHR$(Q)
90 IF I=RO THEN 110
100 Q$=Q$+" "
110 NEXT
120 K$="[NORMAL] ":IF MD=1 THEN K$=" [HARD]  "
130 LOCATE 6,0:PRINT K$;"NUMBER";CHR$(230);RO
140 IF (MD=0 AND RO=12) OR RO=15 THEN 150 ELSE 160
150 LOCATE 9,1:PRINT "-FINAL STAGE-"
160 WAIT 20
170 FOR I=3 TO 1 STEP -1
180 LOCATE 15,2:PRINT REV;I;
190 BEEP:WAIT 9:NEXT:CLS
200 LOCATE 16-RO,2:PRINT Q$:TIMER=0
210 T=TI*10-TIMER:LOCATE 11,0:PRINT USING"TIME: #.#";T/10
220 IF T>0 THEN 210
230 LOCATE 0,2:PRINT "              TIME UP!             ";
240 WAIT 15:CLS
250 LOCATE 8,1:PRINT REV;"ANSWER"
260 FOR I=0 TO RO-1:AN$(I)="0"
270 LOCATE 16-RO+I*2,2:PRINT "0":NEXT
280 X=0:LOCATE 16-RO,3:PRINT CHR$(227);:TIMER=0
290 K$=INKEY$:T=200-TIMER
300 LOCATE 15,1:PRINT USING"TIME:##.#";T/10
310 IF T<=0 OR K$=CHR$(13) THEN 400
320 XX=(K$=CHR$(29))-(K$=CHR$(28)):IF XX THEN GOSUB 360
330 IF K$<"0" OR K$>"9" THEN 290
340 AN$(X)=K$:LOCATE 16-RO+X*2,2:PRINT K$
350 XX=1:GOSUB 360:GOTO 290
360 IF X+XX<0 OR X+XX>=RO THEN XX=0
370 LOCATE 16-RO+X*2,3:PRINT " ";
380 X=X+XX:LOCATE 16-RO+X*2,3:PRINT CHR$(227);
390 RETURN
400 BEEP 1:LOCATE 15,1:PRINT "        "
410 LOCATE 16-RO+X*2,3:PRINT " ";:WAIT 20
420 LOCATE 8,1:PRINT "        "
430 NG=0:FOR I=1 TO RO
440 Q1$=MID$(Q$,I*2-1,1):A1$=AN$(I-1)
450 LOCATE 14-RO+I*2,1:PRINT Q1$;
460 LOCATE 14-RO+I*2,2
470 IF Q1$=A1$ THEN 490
480 NG=1:PRINT A1$;:BEEP:GOTO 500
490 PRINT REV;A1$;:BEEP 1
500 WAIT 10:NEXT
510 IF NG=1 THEN 590
520 IF RO=12+MD*3 THEN 540
530 LOCATE 11,0:PRINT REV;"OK! CLEAR!";:GOTO 570
540 K$="ALL CLEAR!":IF MD=1 THEN K$="¥200,000 GET"
550 LOCATE 6,0:PRINT REV;"GREAT!! ";K$;
560 BEEP:BEEP1:BEEP:BEEP1:BEEP:BEEP 1:GOTO 600
570 BEEP:BEEP1:BEEP:BEEP1:WAIT 20
580 RO=RO+2+MD:TI=TI+2:GOTO 60
590 LOCATE 11,0:PRINT REV;"GAME OVER!";:BEEP:BEEP:BEEP
600 IF INKEY$<>" " THEN 600
610 GOTO 20
```

★どういうわけか，ベーマガを読んでいると，気持ちが落ち着きます。どうしてなんですか？　魔法でもかけているんですか？(岩手県下閉伊郡・佐藤　信25歳)……【編：ベーマガは一つの清涼剤！影：現実逃避なんじゃ（バキッ！）つぐ美：疲れたときにはベーマガよ♥】

ザ☆ゲーム ミュージック プログラム

MS-DOS/X68000/Windows3.1以降＋SPICE＋MU10(XG)シリーズ用

RIDGE RACER（リッジレーサー）

～Welcome racer～（ウェルカムレーサー）

●メモル(21歳)　©namco LIMITED

ごあいさつ

わたくしめもSPICEを使って打ち込みをやらせて頂きました。曲は初代リッジレーサーのオープニング曲“Welcome racer”です。ナレーションは入っていませんので自分でしゃべりましょう(おい)。

この曲のポイント

このデータの作成に当たって，XG音源最下級機種のMU10を用いました。そのため,XG音源であればどの機種でも問題なく演奏できると思います。せっかくのXG音源なので，バリエーション・エフェクトの「2 BAND EQ」を使って全体的にゴリゴリの音にしてみました。でも効果はあまりわからないかもしれません。

他の音源のかたへ

他の音源を使っている人たちのことを考えて，なるべく機種依存しないようにプログラミングしたつもりです。とりあえず，ソフトウエアシンセのVSC-55とWinGrooveで演奏できることは確認しました。他の音源だとドラムとベースが少し小さくなってしまうので，パートのボリュームを調整するなどしてください。

ちなみにSC-88ProはXGリセットを受信するとXG互換モードになるらしいので，持ってる人は試してみてください。

あとがき

実はこれがMIDIで打ち込みをした初の作品になるわけです。慣れていないもので，トラックの割り振りとかはかなり場当たり的なプログラムになってしまいました。MIDIで思いどおりの音を出すのはなかなか難しいです。

最後に音採りを手伝ってくれたJ.K.さんに感謝。

感想のE-mailをお待ちしております。

E-mail：memoru@tokyobbs.or.jp

★参考にした資料

・CD“ナムコゲームサウンドエクスプレスVOL.11”（VICL-15025）

・CMM 96/10 p20～p22(電波新聞社)

GORRY先生より一言

ＸＧユーザーお待たせしました。SPICE初掲載です。GMファンなら誰でも知っているこの曲を，短く読みやすいリストで的確に表現できています。

SC-88Proでは問題なく聴けます。SC-55でも「許容範囲内」といったところでしょうか。こういった「マルチプラットホーム」な作りはうれしいですね。

『RIDGE RACER～Welcome racer～』ゲーム・ミュージック・プログラム

```
==== welcomxg.pr1 ====

;------------------------------------------------------------------------
; RIDGE RACER
;            - Welcome racer -                        作曲：細江慎治
; (C)1993 NAMCO LIMITED                               Programmed by メモル
;------------------------------------------------------------------------
#include        <smfstd.smi>
#include        <yam_xg.smi>
;------------------------------------------------------------
#music-name     "Welcome racer / RIDGE RACER"
#copyright      "(C)1993 NAMCO LIMITED"
#programmer     "メモル"
#instrument     "YAMAHA XG (MU10)"
;------------------------------------------------------------
#division       48
#tempo          145
#beat           4/4,48,8
#FADEOUT-LOOP-COUNT     3
;------------------------------------------------------------
#define k:o2i-3u107     ; Bass drum
#define s:o2i2u113      ; Snare drum
#define l:o2i6u86       ; Hihat close
#define o:o2i10u94      ; Hihat open
#define p:o2i8          ; Hihat pedal
#define H:o3i0          ; High Tom
#define M:o3i-1         ; Mid Tom
#define L:o3i-3         ; Low Tom
#define T:o2i7          ; Floor Tom
;------------------------------------------------------------
#define smcinit:@%1 @<-1 @>+1 @[-3 @]+3 @Q1
#define progxg:@G$00,0 @G$20,?2 @?1
;------------------------------------------------------------

2       @{TRACK-NAME:"Backing L1"}
6       @{TRACK-NAME:"Backing L2"}
11      @{TRACK-NAME:"Backing R1"}
10      @{TRACK-NAME:"Backing R2"}
3       @{TRACK-NAME:"Bass"}
4       @{TRACK-NAME:"Drums(BD+SD)"}
```

★ゲームのプログラムだけじゃなく，数学の計算プログラムものせてほしいと思います。(茨城県竜ヶ崎市・尾形顕19歳)……【Dr.D：ということでみんな，投稿待っとるぞい。影：私にもわかりやすいのをね。つぐ美：影さん，無理言っちゃダメよ。影：そんなぁ～。】

```
 5       @{TRACK-NAME:"Drums(HH)"}
 9       @{TRACK-NAME:"Drums(Tom)"}
 7       @{TRACK-NAME:"Brass"}
 8       @{TRACK-NAME:"Guitar"}

 2,3,4,5,6,7,8,9,10,11   ${smcinit:}
 ;-------------------------------------------------------------

 2       @z6
 3       @z1  r4
 4,5,9   @z10 r4r8
 6       @z2  r4r8r8
 7       @z4  r4r8r8r8
 8       @z5  r4r8r8r8r8
 10      @z3  r4r8r8r8r8r8
 11      @z7  r4r8r8r8r8r8r8

 2       @{REM:"XG System On"}
 2       ${XG-RESET:} r%4
 2       @{REM:"Reset controllers"}
 2       ${RESET-ALL-CONTROLERS:} r%4
 3,4,6,7,8,10,11 r%8

 2,3,4,6,7,8,10,11       ${BENDER-RANGE:2} r%2  @B0 r%2

 2,6,10,11,7      ${REVERB-DEPTH:65} r%2 ${CHORUS-DEPTH: 13} r%2
 3,8     ${REVERB-DEPTH:25} r%2 ${CHORUS-DEPTH: 12} r%2
 4       ${REVERB-DEPTH:80} r%2 ${CHORUS-DEPTH: 0} r%2

 2,11,7  ${VARIATION-DEPTH:65} r%2
 3,4     ${VARIATION-DEPTH:110} r%2
 6,10    ${VARIATION-DEPTH:25} r%2
 8       ${VARIATION-DEPTH:1} r%2

 2,3,4,6,7,8,10,11       w120 r%2 p64 r%2 M0 r%2

 2       @{REM:"Variation Type= 2BAND EQ"}
 2       ${X-VARIATION-40-ALL:$4D,$00, 0,17, 0,69, 0,49, 0,76} r%8
 2       ${X-VARIATION-CONNECTION:1} r%4

 2,11    ${progxg:4,0} r%1 u112 r%1 v62 r%1 o4 l8 q%0
 6,10    ${progxg:81,0} r%1 u105 r%1 v57 r%1 o5 l8 q%0
 3       ${progxg:36,0} r%1 u106 r%1 v94 r%1 o2 l16 q%1
 4       @0 r%1 u100 r%1 v90 r%1 l8 q%0
 5       u95 l16 q%0
 9       u76 l8 q%0
 7       ${progxg:61,0} r%1 u108 r%1 v77 r%1 o5 l8 q%5
 8       ${progxg:30,0} r%1 u123 r%1 v75 r%1 o3 l16 q%0

 2,6     p20 r%1
 10,11   p107 r%1

 2       r8r8r8r8r8r8r8r8+%8
 3       r8r8r8r8r8r8r8-%3
 4       r8r8r8r8r8r8-%3
 5,9     r8r8r8r8r8r8r8
 6       r8r8r8r8r8-%4
 7       r8r8r8r8-%3
 8       r8r8r8-%3
 10      r8r8-%4
 11      r8-%4

 ;--------
```

```
 ;Backing

 @s1, 0, 340,40,-80, @e

 2,6,10,11         r16
 6,10     sw1,256,%1
 2,6      a0&>f16&f1&f1<
 10,11    b-0&>d16&d1&d1<
 2,6,10,11        |:0
 2,6      g0&>e1&e1< f0&>e-1&e-1< >c0&a1&a1<
 10,11    b-0&>d1&d1< a-0&>c1&c1< >d0&f1&f1<
 2,6,10,11        :
 2,6      a0&>f1&f1<
 10,11    b-0&>d1&d1<
 2,6,10,11        :|

 ;--------
 ;Bass

 #define Bs1:q%1b-8[b-]rb-rq%10b-($$-30)q%2[b-8.]b-r4r

 3        r16
 3        b-8.[b-]rb-rq%10b-($$-30)q%2[b-8.]b-r4r
 3        r4..[[e- [b-]q%8e-($$-20)e-($$-30)gb-($$-20)rq%10g($$-30)rq%2]]e-[

 3        |:0
 3        ${Bs1:} r4..b-32r32 ]a-&@N+2a-8@B0]]b-[[[r4
 3        ${Bs1:} r2 [b-32b-32[[<b-8>]b-[cq%10c($$-30)q%2c>]]]]c[[<
 3        ${Bs1:} r2 q%1b-q%10|:b-($$-40):|q%1b-q%10|:b-($$-40):|q%3>b-(125)8
 3        <q%2
 3        :
 3        ${Bs1:}
 3        r4..[[e- [b-]q%8e-($$-20)e-($$-30)gb-($$-20)rq%10g($$-30)rq%2]]e-[
 3        :|

 ;--------
 ;Drums(BD+SD)

 #define Dr1:$kcc$sc$kc16c.c$sc4

 4        r16
 4        $kc.c$sc$kc16c.c$sc4 $kc4$sc4$krc$sc16$kcc16

 4        |:0
 4        ${Dr1:} $kc4$sc.$kc16c4$sc16$kcc16
 4        ${Dr1:} $kc4$sc4$krc$sc16$kcc16
 4        ${Dr1:} $kc4$sc4$kcc16c16$sc16c16$kc
 4        :
 4        ${Dr1:} $kc4$sc4$krc$sc16$kcc16
 4        :|

 ;--------
 ;Drums(HH)

 #define Dr2:$o]c4]c4[[$lcc]c[ccc$o]]c8 ]c8[[[

 5        $lc($$+10)$o]c4r]c4[[c4.$lcc $o]]c8[[$lcc]c[ccr]c[cccc]cc[r

 5        |:0
 5        ${Dr2:}$lcc]c[crc]c[ccr]c[crc
 5        ${Dr2:}$lcc]c[ccr]c[crc]c[ccr
 5        ${Dr2:}$lcc]c[rcr$o]]c8.c8.]]c8
 5        :
```

「このミュージック・プログラムは個人的に楽しむ場合を除き、著作権法上、権利者に無断で複製・頒布（商用ネット、草の根ネット、パソコン通信ネットにアップロードすることを含む）することが禁じられています。これに違反した場合、懲役又は罰金が課せられることがあります。」

★『特選投稿プログラムコーナー』で，イラストが掲載されていますが，どうやって投稿するんですか？(高知県土佐清水市・立田殊文15歳)……【編：投稿プログラムにイラストも同封してくれるのがベスト。単独でハガキに描いて送ってくれてもOKだ。】

```
5       ${Dr2:}$lcc]c[ccr]c[ccc]c[ccr
5       :|

;---------
;Drums(Tom)

9       r r1 r1
9       |:0
9       |:5 r1 :|
9       $Hc.c16$Mc$Lccc$Tc16c16c
9       : r1 r1 :|

;---------
;Brass

7       r
7       r1 r2r.f0&b-8r.
7       |:0
7       r1 r2r.f0&b-8r.
7       r1 r2r.f0&a-8r.
7       r1 r2r.f0&b-8r.
7       :
7       r1 r2r.f0&b-8r.
7       :|

;---------
;Guitar

#define Gt1:<b-%1&>f%1&b-8-%2<b-%1&>f%1&b-16-%2q%10b-($$-30)q%2¥
        <b-%1&>f%1&b-16-%2rq%10b-($$-30)q%2<b-%1&>f%1&b-8.-%2¥
        <b-%1&>f%1&b-16-%2r4r

8       r16
8       <b-%1&>f%1&b-8.-%2<b-%1&>f%1&b-16-%2q%10b-($$-30)q%2
8       <b-%1&>f%1&b-16-%2rq%10b-($$-30)q%2<b-%1&>f%1&b-8.-%2
8       <b-%1&>f%1&b-16-%2r4r
8       r1

8       |:0
8       ${Gt1:} r4..<b-32r32 [a-&@N+2a-8@B0b-r4]>
8       ${Gt1:} r1
8       ${Gt1:} r2 <[b-rrb-r4]>
8       :
8       ${Gt1:} r1
8       :|

;------------------------------------------------------------
2,3,4,5,6,7,8,9,10,11   @e
```

以後は確認用データです。打ち込む必要はありません。

・所要クロック数（smcの-pcオプション）

Trk:	Total:	LP Start:	LP End:	LP Total
1:	0mc			
2:	6024mc	648mc	2184mc	1536mc
3:	5758mc	648mc	2184mc	1536mc
4:	5760mc	648mc	2184mc	1536mc
5:	5748mc	648mc	2184mc	1536mc
6:	6024mc	648mc	2184mc	1536mc
7:	5964mc	648mc	2184mc	1536mc
8:	5758mc	648mc	2184mc	1536mc
9:	5832mc	648mc	2184mc	1536mc
10:	6024mc	648mc	2184mc	1536mc
11:	6024mc	648mc	2184mc	1536mc

・チェックサム（smcの-psオプション）

	1	6	11	16	21	26	31	36	41	46	Total
0	.....	PK.CW	PM.HU	UN.S0	984TX	YA.WC	..L2E	Z516B	5L.T.	.DBJ6	1737
50	1PBX.	CL20Y	.M.ZD	B.CNF	N.Y.Z	9D.HR	S0XPD	3.D1.	G37DT	33F8.	7321
100	...M.	MWZ7E	GT114	0....	9.AMW	.H5B2	UZTWG	....Z	.72.W	2H28H	E874
150	0....	Y.G.8	XKRSL	G....	NTBSY	....M	N0N4N	UNG..	....B	.MC87	26FA
200	B.ECN	05N1.	.5...	.....	.....	.....	.....	.....	.....	.....	3BDD
Total	ZK9CS	PC762	6YE62	T47YX	F2JHA	ZSU7K	8BHAG	TCHBH	U1HNY	NJN7W	C14E

共通MIDI-MML言語「SPICE」システム

私たちBM音楽スタッフ一同は，さまざまな機種・環境で共通に使えるMML(Music Marco Language)システムを制作しました。その名も「SPICE」。このシステムは，現在インターネット上で公開されています。現在の最新版はV1.08Cです。

共通MIDI-MML言語「SPICE」システムは，以下の特徴をもっています。

●MMLを変換してSMF(スタンダードMIDIファイル）を出力する。

●動作環境はX68000, MS-DOS, Windows95, NT(コンソール), Free BSD, およびLinux, すべての環境で同じMMLファイルを同じ方法で使用できる。

●対応音源は，GM, GS, XGが用意されているが，さらにユーザーが拡張することも可能。

●フリーウエアであり，配布規定を守るだけで，無料で使用できる。

「SPICE」システムは，以下のWEBページ上で公開されています。

URL=http://www.shonan-inet.or.jp/~gorry/spice/

「SPICE」システムについての質問は，このホームページから参照できる会議室か，以下のアドレスへの　MAILで受け付けています。

E-MAIL=gorr　shc　.jp

「SPICE」シ　ュージック・プロク　本誌でも受け付けています。　E-MAILか以下の宛先までご応募ください。

〒141 東京都品川区東五反田1-11-15
電波新聞社　マイコンBASICマガジン
編集部
「ミュージック・プログラム・コーナー」係

★影さんは昔，マスクもしていたはずだけど，なぜ今はサングラスだけ？（長野県木曽郡・古幡崇志15歳）……【影：いやぁ，最近カゼひいちゃってさあ。編：えっ？どういうことですか？影：だから，マスク外してるんだよ。編：何なんですか，それは？】

ザ☆ゲーム ミュージック プログラム

MS-DOS/X68000/Windows3.1以降＋SPICE＋SC55用

AFTER BURNER 2（アフター バーナー） ~RED OUT~（レッド アウト）

●栗田英樹

©SEGA

めざせ1000Hit！

SPICE用リスト第７弾は，SEGAの「AFTER BURNER 2」から「RED OUT」をお届けします。前回エースコンバット２を採り上げげたときから考えていたネタです。このゲーム，筆者の記憶が確かなら1987年に登場しました。もう10年も前のゲームです。それまでのBGMはFM音源が主体で，サンプリングはリズムパートで用いられる程度でした。しかし，このゲームのBGMではギターをサンプリングしたものが用いられているのです。FM音源では再現が非常に困難なディストーション・ギターのパートをサンプリングで実現することにより，見事な効果をあげています。この頃のセガの体感ゲームBGMは，サンプリングという手法に意欲的だったと感じられます。

リストについて

前回に引き続き，SMC V1.08Cから有効なコマンドを用いています。それは，Zコマンドで，指定した度数だけ離れたノートも同時に出力する命令です。例えば，Z12と指定すると，以降，記述したノートに対して12半音（つまり１オクターブ）上のノートも出力してくれます。Z7，12のように複数指定することも可能です。もとに戻すときは引数なしでZとします。

このコマンドを用いれば，ギター等の５度のコードやオクターブで重ねる場合に入力が楽になり，入力ミスも減ることでしょう。

最後に

今回はフィルター系のパラメータをかなりいじっています。よって，SC-55コンパチブルな環境の場合はひょっとしたら聴き苦しい箇所があるかも知れません。

掲載リストについての質問等はE-mailでも受け付けています。

E-mail：hawata@ss.titech.ac.jp

『AFTER BURNER2～RED OUT～』ゲーム・ミュージック・プログラム

```
==== ab2106.smc ====

;-------------------------------------------------------------------
;        「ＡＦＴＥＲ　ＢＵＲＮＥＲ　２」より「ＲＥＤ　ＯＵＴ」
;        データ入力      栗田英樹
;        コンパイル確認  SMC V1.08C
;-------------------------------------------------------------------
#include        <smfstd.smi>
#include        <smf_gm.smi>
#include        <rol_gs.smi>
#include        <yuu.smi>
;-------------------------------------------------------------------
#music-name     "ＲＥＤ　ＯＵＴ ～ from AFTER BURNER 2 (SEGA) for SC-55"
#copyright      "Copyright (C) SEGA"
#programmer     "栗田英樹"
#instrument     "Roland SC-55 series"
;-------------------------------------------------------------------
#division       48
#tempo          125
#beat           4/4,48,8
;-------------------------------------------------------------------
#define drum-pan:${NRPN-DRUM-PANPOT:?1,$40+?2,0}
#define drum-pitch:${NRPN-DRUM-PITCH:?1,$40+?2,0}
#define S:s?1?2,256,-1
#define W:@{REM:"Initial wait"} @?A,??x @?B,2 r92+??C
#define X:@?A,??x @?B,2 r84-??C
#define Name:@{TRACK-NAME:?1}
#define init:@{REM:"Bend range"} ${bend-range:?1} r2 ¥
            @{REM:"Bend set"} @B?2 r2 ¥
            @{REM:"Reverb send level"} ${rev-level:?3} r2 ¥
            @{REM:"Chorus send level"} ${cho-level:?4} r2 ¥
            @{REM:"Key shift"} ${key-shift:?5} r4
#define init-Nop:r2 r2 r2 r2 r4
;-------------------------------------------------------------------
@s      001,0,  36,36,8191,       @e
@s      002,0,  575,575,-8192,  576,1,-8192,    0,0,0,  @e
@s      003,0,  384,1,0,        48,48,-96,      336,1,-96,      0,0,0,@e
;-------------------------------------------------------------------
2       ${Name:"Drum (Bass Drum) & System"}     @z1
3       ${Name:"Drum (Snare Drum & Tomtom)"}    @z10    $W
4       ${Name:"Drum (Hihat & Cymbal)"}         @z10    $W
```

```
5             ${Name:"Bass"}                                @z1    $W
6             ${Name:"D.Guitar"}                            @z2    $W
7             ${Name:"E.Piano"}                             @z3    $W
8             ${Name:"Synth. A (Brass)"}                    @z4    $W
9             ${Name:"Synth. B (Saw 1)"}                    @z5    $W
10            ${Name:"Synth. C (Saw 2)"}                    @z6    $W
11            ${Name:"Synth. D1"}                           @z7    $W
12            ${Name:"Synth. D2"}                           @z8    $W
;-----------------------------------------------------------------------
2             @{REM:"GS reset"}           ${ROLAND-GS-RESET:}           r4
2             @{REM:"Reset controllers"} ${RESET-ALL-CONTROLERS:}       r4
2             @{REM:"Reverb"} ${rev-mac:$03} ${rev-chr:$03} ${rev-lpf:$00}
2              ${rev-lev:$3E} ${rev-tim:$48} ${rev-dfb:$00} ${rev-stc:$00} r2
2             @{REM:"Chorus"} ${cho-mac:$02} ${cho-lpf:$00} ${cho-lev:$3C}
2              ${cho-fbk:$00} ${cho-del:$00} ${cho-rat:$20} ${cho-dep:$04}
2              ${cho-str:$7F} r2
2             @{REM:"Voice Reserve"}
2             ${voice-reserve:0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0} r84 @z10
;-----------------------------------------------------------------------
;                                Bend range, Bend set, Reverb, Chorus, Key shift
2,6,8,9,10,12                    ${init: 2, 0, 40,  0,   0}
3,4                              ${init-Nop:}
5                                ${init: 2, 0, 20,  0, -12}
7                                ${init: 2, 0, 64, 12,   0}
11                               ${init:12, 0, 40,  0,   0}
;-----------------------------------------------------------------------
2                       @008 r1 v100 r1 w127 r1 p064 r1 M0            $X-4
2                       ${drum-pan:39,-24} r1 ${drum-pan:53,-32} r1
2                       ${drum-pan:56, 16} r1 ${drum-pitch:56,-2} r1
3,4                          r1        r1        r1        r1         $X
5                       @037 r1 v100 r1 w127 r1 p064 r1 M0            $X
6             @@008,0 @030 r1 v100 r1 w127 r1 p064 r1 M0              $X-2
6                       ${cutoff2:16} r1 ${resonance2:16} r1
7             @@127,0 @003 r1 v080 r1 w127 r1 p064 r1 M0              $X-2
7                       ${cutoff2:16} r1 ${resonance2:12} r1
8                       @061 r1 v100 r1 w127 r1 p064 r1 M0            $X
9                       @081 r1 v100 r1 w127 r1 p064 r1 M0            $X-2
9                       ${cutoff2:16} r1 ${resonance2:12} r1
10                      @081 r1 v100 r1 w127 r1 p064 r1 M0            $X
11            @@008,0 @125 r1 v100 r1 w127 r1 p034 r1 M0              $X-1
11                      ${e-rt2:36} r1
12            @@007,0 @125 r1 v100 r1 w127 r1 p094 r1 M0              $X
;-----------------------------------------------------------------------
2             i 0 o2 @%1 L 4 u100 @q0 q%2 @[+20 @]-20
3             i 0 o2 @%1 L 4 u100 @q0 q%2 @[+10 @]-10
4             i 0 o2 @%1 L 4 u070 @q0 q%2 @[+10 @]-10
5             i 0 o2 @%1 L16 u090 @q1 q%0 @[+20 @]-20
6             i 0 o4 @%1 L 8 u080 @q1 q%0
7             i 0 o4 @%1 L16 u100 @q1 q%0 @[+10 @]-10
8             i 0 o5 @%1 L 0 u100 @q1 q%0
9             i 0 o5 @%1 L 0 u072 @q1 q%0
10            i 0 o4 @%1 L 8 u090 @q1 q%1
11            i 0 o3 @%1 L 1 u090 @q1 q%0
12            i 0 o3 @%1 L 1 u120 @q1 q%0
;-----------------------------------------------------------------------
;             Sequence
;-----------------------------------------------------------------------
#define VR1:${voice-reserve:3,2,4,0,0,0,2,0,0,0,0,0,0,0,0}
#define VR2:${voice-reserve:4,2,4,2,2,0,2,0,0,0,0,0,0,0,0}
#define VR3:${voice-reserve:4,2,4,2,0,0,2,0,0,0,0,0,0,0,0}
#define VR4:${voice-reserve:3,2,4,0,0,8,0,0,0,0,0,0,0,0,0}
#define bass01:|:2 a8aa<[a]>ara a8aa<[g]>ara a8aa :¥
                    <[a]>ara a<[g]>aa<[e]>aga :|¥
                    <<[ga]>>aa <<[fg]>>aa<<[ef]>>g8
#define bd01:c]c[c]c[
#define bd02:c]c[c8c8]c[
#define bd03:?1r8.]c16[cr
#define bd04:cr8.]c16[cc8.c16
#define bd05:?1r]c]c[[ r12c6 c]c]cc[[ rcrc
#define bd06:cr]c]c[[ rcrc c]c]cc[[ r]c]cc[[
#define bd07:cr]c]c[[ rcrc c]c]cc[[ rcrc
#define bd08:cr]c]c[[ rcrc cr]c]c[[ rcrc
#define sd01:d16]d16]d16d16[[
#define sd02:${sd01:}drd
#define hat01:?1 f+rf+r a+rf+r rf+rf+
#define hat02:a+4 f+f+32]f+32[f+r a+]f+]f+f+[[¥
                    <c+0&>f+]f+]f+<[[a0&]]>f+[[
#define seq01:a1+2r4g8.a& a1+2r4<c8.d& d1+2r4c8.d& d1+2r4>g8.a
#define seq02:a1+2r4g8.a& a1+2r4<c8.d& d1+2r4c8.d& d1+2r4 d8.
;-----------------------------------------------------------------------
              Intro.
;-----------------------------------------------------------------------

*             Drum
2             cccc cccc
3             L16 ]] r1 r4..<d rd>bb bbgg [[ L4
4             <c+1 r2.c+4>

*             Guitar
6             o2 L 1 @q1 q%1 Z a1+1

*             Synth. C
10            o1 L 1 a1+1

*             Synth. D1
11            o3 L 1 ${S:b,2} ${S:w,3} a1+4r2.

*             Synth. D2
12            o3 L 1 Z24 a1+1

*             etc
5,7,8,9 |:2 r1 :|

;-----------------------------------------------------------------------
```


★もはや常識ですが，C言語で投稿するときは，ソース・ファイルと実行ファイルを一緒に送ってください。(「投稿のきまり」に書いてなかったもんで……)(東京都大田区・**柾木　正21歳**)……【**編集長**：読者にフォローしてもらうとは恥ずかしいぞ，編君。**編**：ハ，ハハハ…。】

```
2,3,4,5,6,7,8,9,10,11,12         |:0
;-------------------------------------------------------------------------
             A part
;-------------------------------------------------------------------------

*            Drum (Bass Drum) & System
2            ${VR1:} |:4 cr]c[r : cr]c8c8[r :| cr]c[r
2            ${VR2:} |:2 ${bd01:} ${bd02:} ${bd01:} ${bd01:} :
2            ${bd01:} ${bd02:} ${bd01:} c]c[c]r8c16c16[ :|
2            ${bd01:} ${bd02:} ${bd01:} c16c16r8rrr8c16c16
2            ${VR3:} ${bd03:c} |:3 ${bd04:} ${bd03:r} :|
2            cr8.]c16[c8]c16c16[c8.c16 |:4 ${bd03:r} : ${bd04:} :|
2            cr8.]c16[c8]c16c16[c8.c16 ${VR4:} L16
2            ${bd05:r} ${bd06:} ${bd07:} ${bd08:}
2            ${bd05:c} ${bd06:} ${bd07:} ${bd08:}

*            Drum (Snare Drum & Tomtom)
3            |:7 rdrd :| L16 ]] <d24d24d24dd dddd ddd>b bbgg [[ L 4
3            |:7 ${sd02:} :| ${sd01:} d L16 ]] <d24d24d24dd> b32b32ggg [[ L 4
3            |:3 ${sd02:} :| ${sd01:} L16 ]] r8.g r8.b r4 [[ L 4
3            |:3 ${sd02:} :| L16 ]] rr<d32d32d dd>bb b32b32bbb ggrr [[ L 4
3            |:8 rdrdrdr16d8.r :|
3            |:3 rdrd :| L16 ]] rr<d32d32d> [[d0&]]<dddd dd>bb bbgg [[ L 4
3            |:3 rdrd :| rdr16d8.d8d16d16

*            Drum (Hihat & Cymbal & etc.)
4            <a>a+a+a+ a+a+a+a+ |:3 <c+>a+a+a+ a+a+a+a+ :|
4            |:16 rr<a0&[g+8g+8]>r8[[d+16d+16]] :| L16 ${hat01:<a4>}
4            <a0&>a+4 f+rf+r a+r<<[[a]]>>r <a0&>f+]a+]f+<[[a0&]]>f+[[
4            |:3 ${hat01:a+4} : ${hat02:} :|
4            a+4 f+f+32]f+32[f+r a+<c+><<[[a0&]]>>a+r <a0&>a+rr<a>
4            ${hat01:a+4}
4            a+4 f+f+32]f+32[f+r a+]f+]f+f+[[ <a0&>f+]a+]f+<[[a0&]]>f+[[
4            |:3 ${hat01:a+4} : ${hat02:} :|
4            a+4 f+f+32]f+32[f+r a+<c+>a+r <a0&>a+rr<a>
4            L16 |:2 rr<f>r r6<f12> |:7 rr<f>r :| :
4            r<[g+g+0&]f[g+]> rr<f>r rr[[d+0&]]<c+0&f>[[d+]]
4            rr<f>r r<[g+g+0&]f[g+]> rr<f>r <a>r[[d+0&]]<f>[[d+]] :|
4            rr<[g+0&]f[g+]> rr<f>r rr[[d+0&]]<c+0&f>[[d+]]
4            rr<f>r rr<c+0&[g+0&]f[g+]> rr<f>r <a>r[[d+0&]]<f>[[d+]]

*            Bass
5            o2 L16 |:6 ${bass01:} :| o2 L16 q%3 ${seq01:}& ${seq02:}e& q%0
5            o3 L16 |:2
5            e8ee <[e]>ere eeee <[e]>ere d8dd <[d]>drd c<[c]>cc <[c]>crc >
5            a8aa <[d]>ara a<<[f]>>aa <[d]>ara a8aa <[e]>ara raaa <[ga8.] :|

*            Guitar
6            o2 L 8 @q0 q%10 Z7 |:16 aaaa :| o2 L16 @q1 q%1 Z7
6            |:4 a4.a,%10a,%10<c2> a4.a,%10a,%10 b2 a4.a,%10a,%10 a2 a1 :|
6            o2 L16 @q1 q%3 Z7 ${seq01:}& ${seq02:}e&
6            o3 L 1 @q1 q%1 Z7 e d2c2 >a1+1< e d2c2 >a1+1<

*            E.Piano
7            |:8 r1 :| o4 L16 ${random-pan:} |:32 aa<a>aa<a>aa :|
7            o5 L16 p064 [[ |:2
7            |:2 cre>br<dr>ar<cr>a br ag<cre>br<drcr2 :|
7            |:2 drf cr er>br<dr>a<cr>ba<drf cr erdr2 :| :| ]] |:8 r1 :|

*            Synth. A
8            |:8 r1 :| o5 L 0 |:4 c&g1 >b&<f+1 >a0,-1-1<e2..g8 a1 :|
8            |:24 r1 :|

*            Synth. B
9            |:40 r1 :| o5 L 0 |: r4 SB1,256,0 d&f&a&<d8.> SB0 e&g&b&<e16>r4
9            r8e&g&b&<e16>e&g&b&<e16> r4d&f+&a&<d8>r8r4c&e&g&<c8>r8
9            r4r16d&e&g&<c8.> r4r16e&f+&a&<d8.>
9            r4r16f+&a&b&<e8.> r4g&<c&d&g16>a&<d&e&a8.> :|

*            Synth. C
10           o1 L 1 |:6 a1+1+1+1 :|
10           o1 L16 q%3 ${seq01:}& ${seq02:}r q%0 |:8 r1 :|

*            etc
11,12        |:48 r1 :|

;-------------------------------------------------------------------------
2,3,4,5,6,7,8,9,10,11,12            :| @%1 r1 @{REM:"End of track"} @e
;-------------------------------------------------------------------------
;           end of file.
;-------------------------------------------------------------------------
;           以下は確認用データです。入力する必要はありません。
;・クロックカウント情報
;      Trk:       Total: LP Start:     LP End:  LP Total
;        1:          0mc
;        2:      19490mc      576mc     9792mc     9216mc
;        3:      19536mc      576mc     9792mc     9216mc
;        4:      19490mc      576mc     9792mc     9216mc
;        5:      19512mc      576mc     9792mc     9216mc
;        6:      19498mc      576mc     9792mc     9216mc
;      7～9:     19584mc      576mc     9792mc     9216mc
;       10:      19775mc      576mc     9792mc     9216mc
;    11,12:      19584mc      576mc     9792mc     9216mc
;・チェックサム
;       1     6     11    16    21    26    31    36    41    46    Total
;    0 ..... PU7C. P6U7. HXU.6 KWZM1 ....7 T.B3R .100N 0X9PX SR.TC  CEE3
;   50 2WH6G 8A..G RS9T. 30CY2 RHG5N 4L787 N.JWB 7HGHT 93T.. .LR8Z  1762
;  100 ..DNK 4TJAT E2SJ. GTY.8 ..T13 8.3Y. ZX.B0 .8Z.4 8..M. K...K  AB0A
;  150 HYPNX 8ND.4 NJ7JL EJ.10 NZGLL 2G14X KN3.9 B9C8. 3N1C2 .R5E5  1F01
;  200 E.XD2 .YA78 R.Z4H .47.. K.... ..... ..... ..... ..... .....  6AAE
;-------------------------------------------------------------------------
;Total U3F1D R0PGN T81FB 168GS W6XHP C0S1N WCW3W U5J09 82UWS G4SCL  8310
;-------------------------------------------------------------------------
```

★ついにBASICの入手の仕方のコーナーが出来ましたか。10年以上も前から使っている人からは笑い話にしかならないが……時代の流れですかねぇ。（石川県石川郡・**平尾健一18歳**）……【**影**：平尾君，その若さでそんなことが言えるとは，君はいったい何者なんだ。】

マイコンBASICマガジン 明日のスター・プログラマー

今月のベスト・プログラマー

Dr.D：今月のベスト・プログラムの選考をはじめようかのう。

編：PC-9801用『Groove On』（吉村直繁くん作）はどうでしょうか？

Dr.D：おぉ。1画面プログラムじゃな。これはすばらしいぞ。短いプログラムでここまで遊べるものはなかなか作れまい。

影：1画面プログラムといえば，ドットマジックってのがあったよね。あれもワンキー・ゲームで，スペース・キーを1回押すごとに進む向きの上下が逆になるっていうシンプルなゲームだったけど。

Dr.D：そうじゃな。ドットマジックは放物線型やホッピング型など，いろんなパターンの作品にふくらんでいったのう。アイテムや敵が出るものもあったし。

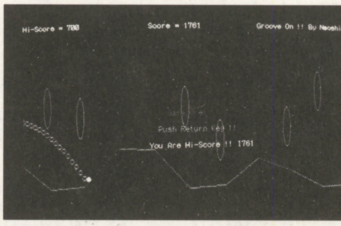
編：それだけ，組みやすく，短く，遊べるプログラムだったんですねぇ〜。今回の『Groove On』はドットマジックとは全然ちがうタイプのゲームですが，これをベースにしたプログラムがどんどん投稿されるかもしれませんね。

Dr.D：シンプルなだけに他機種への移植も簡単じゃろうしな。ポケコン等でも十分可能じゃ！

影：そういや，これだけ短いプログラムがベスト・プログラムになったのって，はじめてじゃないの？

編：そう言われてみればそうかも。今月は全体的に短いプログラムの投稿が多かったですしね。

Dr.D：長くてすごいのもいいが，小粒でもピリリというのも大歓迎じゃ。「誰でも打ち込める」っていうのがベーマガのモットーじゃからな。



◀PC-9801用『Groove On』

今月はもう一歩のところでしたで賞

●PC-9801用「蛇」／辻　智幸　（**Dr.D**：2匹の蛇がお互いの尾を食べていくゲーム。それなりに遊べるんじゃが全体的につめが甘い印象を受けたのぉ。たとえば食べたはずの相手の体で自分の体まで消えるとか，プログラムが詰め込みすぎで見にくいとか…まぁ細かいことじゃがのう）

●PC-9801用「BASIC 3Dアクセラレータ98」／サンタ山　（**影**：長いマシン語プログラムだから，一見してすごいプログラムなんだなぁというのは，なんとなく感じ取れるんだけど，いまいち「これを使ってできること」ってのがわかんないんだよなぁ…。デモも3D迷路だけだし…）

●PC-9801用「きーれんしう」／極楽林板金　（**影**：その名のとおり，キータッチの練習プログラムなんだけど，まちがえて打ってもミスにならないのはあんまり練習にならないんじゃないかなぁ？プログラムが短いのはGOOD！）

投稿ありがとう

今井和高／森山公一／吉村直繁／藤田洋治／村越卓二／本名誠／SHIMA SOFT／崎山隆一／原　幸彦／佐橋仁史／高橋泰典／佐々木好正／金城直広／菊池　充／植田貞照／サンキュウ／長浜憲朗／菅原敦美／徳田宗吉／ミンタ／槙野雅義／石母田早彦／NAO.SOFT／渡辺義信／岩崎泰隆／牧野達也／杉田義幸／横山一紀／佐藤琢哉／紺野繁昭／高原久明／小平拓／怪盗プー／鈴木洋司／西牧　誠／西俣修治／DEKA kiyamax／木谷貴志

※全員紹介できなくてごめんなさい。

影さんのマジック・ボックス（ワンテク&アイデア募集コーナー）

影：このコーナーは，みなさんのプログラミングに関するワンポイント・テクニックや，アイデアなどを紹介していこうというもの。投稿する際は，機種や動作環境などもしっかり明記してください。

あて先：〒141 東京都品川区東五反田1-11-15　電波新聞社マイコンBASICマガジン編集部「影さんのマジック・ボックス」係

今月のワンポイント・テクニック

使用環境

PC－9801／21シリーズ
N88－日本語BASIC

内　容

テキストファイルやアスキーセーブのBASICプログラムなどの内容を表示する、短い3行プログラムです。
1行目で初期設定、2行目で表示、そして3行目でキー入力処理をしています。
キーは、カーソルキーの上下左右です。
（指定のファイル以外だと、表示がおかしくなるので、注意して下さい。）

```
1 WIDTH 80,25:CONSOLE 0,25,0,1,0:COLOR
 7:DEF FNA(A,B)=(INP(224+A)AND B)=0:DI
M A$(15025):FILES:INPUT"FILENAME:",F$:
OPEN F$ FOR INPUT AS#1:WHILE EOF(1)=0
AND A<15000:LINE INPUT#1,A$(A):A=A+1:W
END:CLOSE
2 FOR I=0 TO 24:LOCATE,I:B=LEN(A$(F+J)
):IF I+B¥80>24 THEN PRINT MID$(A$(F+J)
,1,(25-I)*80-1); ELSE PRINT A$(F+J)+SP
ACE$(80-(B MOD 80)+(I+B¥80=24));
3 I=I+B¥80:J=J+1:NEXT:J=0:F=F+FNA(8,2)
-FNA(10,2)+FNA(10,4)*25-FNA(8,4)*25:F=
F*(F>0)*(F<A)-(F>A-1)*(A-1):GOTO 2
```

▲広島県豊田郡・近江　亨

ＰＣ－９８シリーズ　N88BASIC(DOS/DISK)
ビープ音の音の高さを変える方法
ビープ音とは、例の"ピ〜"っていう音ですが、
これの音程を設定する方法です。

```
100 *SETF
110  IF F<38 OR F>65535! THEN RETURN
120  N=INT(2457.6/F*1000)
130  LO=INT(N)-INT(N/256)*256
140  HI=INT(N/256)
150  OUT &H3FDB,LO :'ここと
160  OUT &H3FDB,HI :'ここで周波数設定
170 RETURN
```

プログラム中にサブルーチンとして組み込みます。
変数 F に設定する周波数を入れてGOSUBします。
例）F=1970:GOSUB *SETF
　Fは３８〜６５５３５の整数で指定します。
解説：（長くてすいません）
I/Oポート(&H3FDB)に設定するデータ（120行参照）
を出力することによりスピーカ周波数設定(カウンタ#1)
を変えます。
I/Oポートは0〜255までなので、0〜65535を出力するには、下位→上位の順番に出力します。
うまく行かなかったら、120行の2457.6を1996.8に置き換えてみて下さい。
130行はN÷２５６の余りを求めてます。
N MOD 256 を使わないのは、Nが32767を越えると、エラーになるから。
これは、I/Oポートに同じように出力すれば、C言語などでもできます。

▲福島県いわき市・渡辺剛史

影さんのマジック・ボックス

1LINE LOADER（ワンラインローダー）

対応機種　PC-9801シリーズ 及び互換機
言　語　N88-日本語BASIC(86) (DOS/DISK)

•DISK BASIC用

```
1 SCREEN 0:WIDTH 80,25:KEY 2,"RUN"+CHR$(
34)+"@"+CHR$(13):DEFSEG=&HA000:FILES:WHI
LE K<>5:K=VAL(INKEY$):CLS 2:PSET(X*128,Y
*8):DRAW"Q80,8":X=X-(X>0)*(K=4)+(X<4)*(K
=6):Y=Y-(Y>0)*(K=8)+(Y<23)*(K=2):WEND:FO
R I=0TO 9:F$=F$+CHR$(PEEK(X*32+I*2+Y*160
)):NEXT:LOAD F$
```

•DOS BASIC用

```
1 SCREEN 0:WIDTH 80,25:DEFSEG=&HA000:Y=1
:FILES:WHILE K<>5:K=VAL(INKEY$):CLS 2:PS
ET(X*320,Y*8):DRAW"Q247,8":X=X-(X>0)*(K=
4)+(X<1)*(K=6):Y=Y-(Y>1)*(K=8)+(Y<23)*(K
=2):WEND:FOR I=0TO 11:F$=F$+CHR$(PEEK(X*
80+I*2+Y*160)):NEXT:MID$(F$,9,1)=".":LOA
D F$
```

[8][2][4][6]でカーソルを上下左右に移動させて，[5]で決定(ロード)。DISK BASIC用の方は[f･2]でローダーを呼び出すことができるのでその場合、ローダーを波線部のファイル名でセーブします。上の場合だとファイル名は「@」なので、SAVE"@"[↵]とします。　#Shin.Y

▲兵庫県神戸市・＃Shin.Y

■で・ば・ぐ　'97年9月号99ページから掲載のPC-9801用「SEQUENCE」のリスト2の4080行にある"seq.scr"は"SEQ.SCR"と大文字に直してください。

キ リ ト リ 線

★プログラム投稿応募カード★

このカードは，プログラムの整理用に使います。必要事項を記入の上，作品に同封してください。
また，封筒にも機種名，タイトルを必ずお書きください。

機種名	プログラム名	氏名	住所	TEL番号
			〒	
		年令　歳		応募年月日　年　月　日

キ リ ト リ 線

マイコンBASICマガジン 応募カード

郵 便 は が き

切手をお貼り下さい

141-□□

（受取人）

東京都品川区東五反田1－11－15

電波新聞社

月刊
マイコンBASICマガジン
編集部⑩

ご住所（ふりがな）	〒 都・道 府・県		
電　話	— —		
ご氏名（ふりがな）		年　令	歳
		性　別	男・女
職業：	勤務先または学校名：		
本誌を　毎月　・時々　・初めて 読む	何人で読みますか　（　　）人		

お楽しみプレゼント ⑩応募欄

＊240ページにお楽しみプレゼントのコーナーがあります。希望賞品番号と賞品名を一つだけご記入ください。

希望賞品名：

インターネット・アンケート

・すでに始めている(自宅で・学校で・職場で)　・開始予定　・興味なし

キ リ ト リ 線

月刊マイコンBASICマガジン⑩ 愛読者カード

●記事欄　★OFコーナー　■質問・感想

●あなたの持っているコンピュータ機器をご紹介ください。

パソコン

Windows環境にある(95　3.1)　ない

周辺機器

ゲーム機

●今後購入予定のコンピュータ機器は？

パソコン

周辺機器

ゲーム機

●今月号の本誌でよかった記事(タイトル名)は？

1位：　2位：

3位：　4位：

●今月号の本誌でつまらなかった記事(タイトル名)は？

●今あなたがはまっているゲームは？

タイトル名：　(機種：　)

●今月号の別冊付録「DOS/V製作」に関して感想・意見をお書きください。(興味ある　わからない　興味なし)

●広告資料請求欄●右のリストの番号を記入してください。

広告資料番号										

キ リ ト リ 線

	掲載ページ	資料請求番号
♠ハード／アクセサリー		
NEC	表2見開き	1
ソニー	前付カラー見開き	2
ヤマハ	前付カラー	3
ランドポート	記事中29	4
サンクレスト	後付265	5
東芝	表4	6
♣メディア		
帝人	前付目次横	7
日立マクセル	前付カラー見開き	8
◆ソフト		
富士通ミドルウェア	前付カラー	9
メディアクエスト	中付カラー132	10
エレクトロニック・アーツ・ビクター	中付カラー133	11
マイクロビジョン	中付カラー134	12
ハドソン	中付カラー135	13
SPS	中付カラー136	14
日本ファルコム	表3	15
♥レコード関連		
ファルコムレーベル(キングレコード)	記事中カラー211	16
ワンダースピリッツ	記事中カラー213	17
マーベラスエンターテインメント	記事中カラー215	18
ポニーキャニオン	記事中カラー218	19
♠学校関連		
コナミKCEスクール	前付カラー	20
東京ゲームデザイナー学院	前付	21
代々木アニメーション学院	中付カラー138	22
♣中古基板販売		
トライ	記事中250	23
キョーワインターナショナル	記事中251	24
◆別冊付録「DOS/V製作」		
TWO TOP／ロケット／ユニテク電子／メディアバレー／日本AMD		25

第13回
【平成9年度】

ひらめきNo.1は誰だ?

エレクトロニクス工作コンテスト

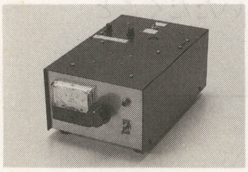
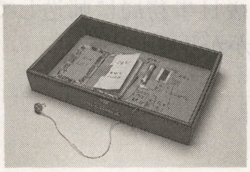
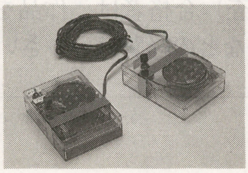
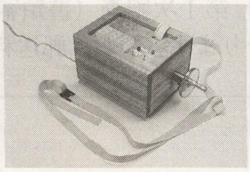
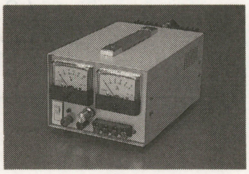
応募の御案内

昨年度の入賞作品から
泥棒防止目玉
水野正也君（愛知県豊田市）

主催：電波新聞社
後援：文部省・通商産業省・郵政省
協力：朝日学生新聞社

児童・生徒のすぐれたエレクトロニクス工作作品に対し表彰し、賞品を贈呈します。

「エレクトロニクス工作コンテスト」は、科学技術のうち、特に将来の急速な発展が見込まれるエレクトロニクス分野について、創造・工夫に富んだ作品を広く募集し、表彰を行い、賞品を贈呈することにより、青少年の創意、創作、工夫する力を育て、科学技術の振興奨励を図ることを目的に、昭和60年より毎年実施されています。今年も多数の児童・生徒の皆さんに参加いただけますようお願いいたします。

応募の規定

応募資格　全国の小学生・中学生・高等学校の児童・生徒であること（個人またはグループ）

募集部門　小学生の部，中学生の部，高校生の部

応募用紙　この案内書についている応募用紙を使用してください

募集期間及び発表

（１）募集期間　平成９年９月８日（月）～平成10年１月16日（金）

（２）審査及び発表（平成10年２月下旬）までのプロセス

応募用紙締切	入選発表 書類審査	作品締切	作品審査	発表
１月16日	１月下旬	２月上旬	２月中旬	２月下旬

送付先　（株）電波新聞社「エレクトロニクス工作コンテスト」事務局

〒141 東京都品川区東五反田 1-11-15　TEL（03）3445-6111（代表）

応募の注意事項

（1）指定作品，自由作品，電子工作キット応用作品の別により，入賞の可能性に差はありません。

（2）コンテストの応募作品は未発表のもので，他のコンテストや前回までの本コンテストに応募していないものであること。ただし在籍校の機関誌・展示会などに発表したものはかまいません。

（3）指定作品と類似した市販キットを購入して組み立てた場合は，自分なりの創意工夫を加えたものであること。製作テクニックと，その創意工夫の程度を競うものとします。

応募要領

（1）応募の場合には，所定の応募用紙に記入した上，学校長の捺印を得てエレクトロニクス工作コンテスト事務局に提出（郵送）すること。なお，応募用紙が足りない場合は事務局に請求してください。コピーを使用してもかまいません。

（2）第１次審査（書類審査）合格者は、作品を後日事務局に郵送していただくことになります。なお，郵送料などの経費はいっさいかかりません。

応募作品について

A．指定作品の部

別記指定作品１５種類のうちから１種類を選び，製作する。配線図の指定はない。この場合，下記の４点に重点をおいた作品であること。

1. 基本的な製作テクニック（例：ハンダ付け，ケース加工，レイアウト，配線など）
2. 創意・工夫がなされているもの
3. 作品のまとまりの良さ
4. 作品の完成度の高さ（例：作品が実際に動くなど）

B．自由作品の部

応募者が雑誌，書籍等を参考にして，独自に製作した，創意工夫に富んだ作品とする。この場合，下記の５点に重点をおいた作品であること。

1. 発想のおもしろさ
2. 作品のまとまりの良さ
3. 応用範囲の広さ
4. 製作費に比較して価値の高いこと（コストパフォーマンスの良さ）
5. 技術力の高さ

C．電子工作キット応用作品の部

市販の電子工作キットを応用製作した作品であること。

1. キットを組み立て，それに何らかの応用・工夫を加えたものであること
2. 作品の審査については，「A．指定作品の部」「B．自由作品の部」のどちらかに分類して行う

賞状･賞品

優秀作品のうち別記の各賞に入賞した応募者に対し賞状･賞品･記念品を授与する。

受賞作品の発表等

（１）入賞作品の発表は，受賞者及び受賞者の所属する学校長に直接通知すると共に「電波新聞」紙上，及び月刊誌「ラジオの製作」誌上で発表する。

（２）受賞作品の概要については「ラジオの製作」で記事掲載を行う（予定)。

（３）応募作品は原作として，審査終了後４カ月以内に応募者に返却する。

特許及び商品化権

受賞作品の著作権・商品化はすべて電波新聞社に帰属し，無断で転載・展示・商品化を禁じます。なお出版化・商品化については別途協議させていただきます。

指定作品，及び参考図書の一例

指定作品

1.太陽（光）電池応用システム	2.定電圧電源	3.パソコン周辺機器
4.スピーカーシステム	5.アマチュア無線関連	6.模型・ロボット
7.オーディオ・アンプ	8.ミニオルガン	9.電子ルーレット
10.メロディ・ボックス	11.お風呂水位ブザー	12.AM/FMラジオ
13.デジタル時計	14.音声合成キット	15.光線銃

最近の応募にみる指定作品例（学校・学年は入賞当時のもの）

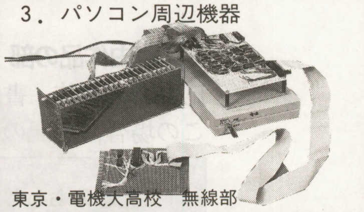
1．太陽（光）電池応用システム

千葉・桜木小５
堀　晃輔

2．定電圧電源

三重・松阪工業高３
加藤博規

3．パソコン周辺機器

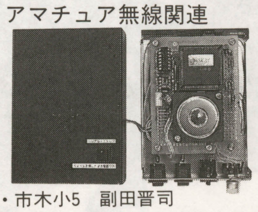


東京・電機大高校　無線部

4．スピーカーシステム

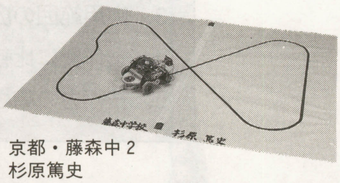
東京・城北中１　猪又健太郎

5．アマチュア無線関連



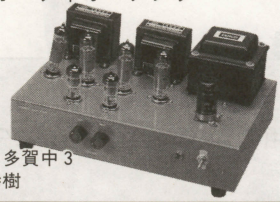
愛知・市木小5　副田晋司

6．模型・ロボット



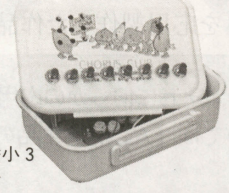
京都・藤森中２
杉原篤史

7．オーディオ・アンプ



茨城・多賀中３
中川幸樹

8．ミニオルガン



千葉・八幡小３
程田加奈子

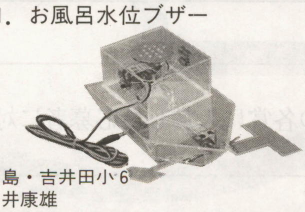
9．電子ルーレット

京都・花園小３
石澤　翼

10．メロディ・ボックス

群馬・大田小６
長瀬大樹

11．お風呂水位ブザー



福島・吉井田小６
白井康雄

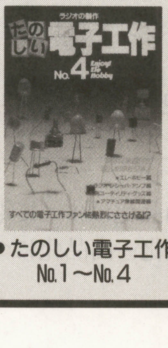
12．AM/FMラジオ

北海道・南か丘中３
本田瑞希

参考図書の一例（電波新聞社）

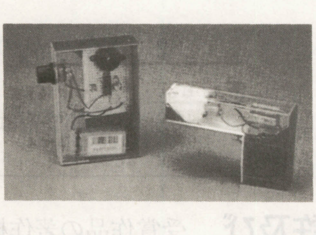
●月刊「ラジオの製作」

●図解エレクトロニクス工作
No.1〜No.10



●たのしい電子工作
No.1〜No.4

15．光線銃



神奈川・国府中３
山北剛史

協賛会社一覧，及び審査委員会

▶▶協賛会社一覧（予定・順不同）◀◀

［ア行］
アイコム
秋月電子
アルインコ
アルプス電気
エーオーアール
奥村印刷
［カ行］
カイセ
共立電子産業
ケンウッド
コメット
河内研究所
［サ行］
三和電気計器
三洋電機
シャープ
菅野電気研究所
スーパービデオ
摂津金属工業
ソニー
［タ行］
第一電波工業
TDK
東芝
トライシンク
［ナ行］
日本ビクター
日本コロムビア
日本マランツ
日本無線
［ハ行］
パイオニア
白光
日立マクセル
日立製作所
［マ行］
松下電器グループ
［ヤ行］
八重洲無線
［ワ行］
若松通商
ワンダーキット
［ラ行］
ロケット

▶▶「エレクトロニクス工作コンテスト」審査委員（順不同）◀◀

坂元　昂（委員長）　東工大名誉教授兼放送教育開発センター所長
飯利雄一（副委員長）　元文部省初等中等教育局視学官，広領域教育研究会顧問
江田　稔（委　員）　文部省初等中等教育局視学官
榎本成己（委　員）　東京都立山崎高等学校教頭
八木一生（委　員）　東京都立調布北高等学校教諭
高田善次（委　員）　全国中学校理科教育研究会会長
大宮光徳（委　員）　前全日本中学校技術・家庭科研究会会長
菊田英一（委　員）　全国小学校理科研究協議会会長
粟野俊昭（委　員）　全国小学校理科研究協議会理事

▲審査委員会の風景。第一次審査合格の全作品が紹介され、検討される

賞の種類と賞品

賞の種類（予定）

文部大臣奨励賞

小学生の部――――――１点
中学生の部――――――１点
高校生の部――――――１点

特別賞（朝日学生新聞社賞）

小学生の部――――――１点
中学生の部――――――１点
高校生の部――――――１点

努力賞

小学生の部
中学生の部　――――若干名
高校生の部

優秀賞

小学生の部――――――３点
中学生の部――――――３点
高校生の部――――――３点

佳　作

小学生の部――――――５点
中学生の部――――――５点
高校生の部――――――５点

賞品　賞状のほか下記の賞品等を予定しております。

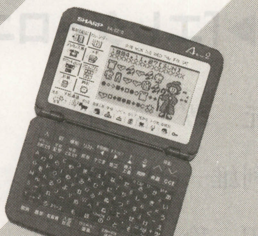
文部大臣奨励賞

ビデオデッキ

優秀賞

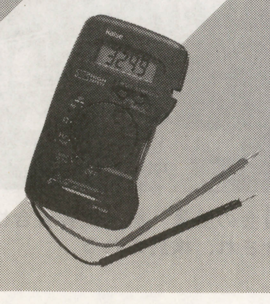
CDラジカセ

佳　作



電子手帳

努力賞

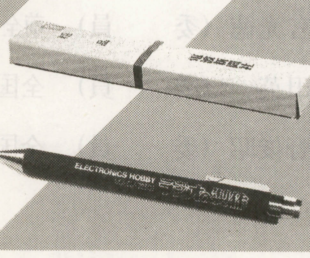


デジタルマルチメーター

入　選

ハンダごてセット（書類審査合格者）

参加賞



特製シャープペン

（様式1）

第13回〈平成9年度〉

エレクトロニクス工作コンテスト応募用紙

エレクトロニクス工作コンテスト審査委員長　殿

平成　　年　　月　　日

応募者名（クラブ名）	性別	応募者住所（都道府県から）
フリガナ	男 女	〒（　　　―　　　）
		TEL（　　　）　　―

所属学校名	校長名
都道府県（　）国立・公立・私立　学校　年　組	印
学校の住所	指導教官名
〒（　　　―　　　） TEL（　　　）　　―	印

●下記の通り応募致しますので，審査をお願いします。

作品テーマ （○でかこむ）	指定作品 自由作品 キット応用	作品名	
部門	小学生の部，中学生の部，高校生の部（○を付ける）		
作品のねらい または動機			
製作時に工夫したり努力した点 （指定作品，キット応用作品の場合は，改良点などを書く）	1. 2. 3. 4. 5.		

〈記入上の注意事項〉
①「作品のねらい，または動機」，「製作時に工夫した努力した点」については，丁寧にしかも要領よく書いてください。特に自由作品の場合，審査における重要な判断材料となります。
②応募作品の内容は原則として，本紙にすべて書いてください。書類審査は、この応募用紙で行います。操作上の注意事項などは作品に付けてください。

キリトリ線

配 線 図
回 路 図
おおまかなもの
でもよい

	部品名	型番	価格（円）	数量	その他
単価の安いものは書かなくてもよい					
総経費	円（おおよその数字でよい）				

参考図書
キット名
（くわしく書いて下さい）

作品の写真等（外観や内部の写真を3枚程度貼り付けて下さい。第1次審査の重要な判断基準となりますので注意して下さい。）

（おおよその大きさ：幅　　　cm×　　　cm×高さ　　　cm）

◆ 定期購読●直接購読のしおり ◆

弊社刊行の雑誌は，ご自宅直送方式の年間定期購読をお勧め申し上げます。スピーディーで確実，そしてお得な定期購読をぜひご利用下さいませ。

また　ご希望の雑誌・書籍が，ご近所の書店にない場合は右の振替用紙にて直接ご注文下さい。

■ 年間定期購読料（消費税込料金となっております。）

電　気　店	￥16,000	マイコンBASICマガジン	￥6,120
ラジオの製作	￥ 8,400	OAビジネスパソコン	￥6,800
電波新聞縮刷版	￥82,000		

■ 年間購読の特典

①特別号も通常の定価でご購読いただけます。
②電気店は13冊分の購読ができます。
③ＯＡビジネスパソコンは定期特別定価です。

◆確実な振替口座を利用してご送金下さい◆

送金手数料が不要で，確実な郵便振替でご送金をお願い申しあげます。手続きは簡単です。右の郵便振替用紙に下記の必要事項を記入し，郵便局窓口に必要金額と共にご提出いただくだけですみます。

①購読申込書に必要事項を記入ください。なお１年間，或は２年間購読かをはっきりご記入ください。
②払込通知票，払込票に送金合計金額と住所，氏名をご記入ください。払込通知票と払込票は絶対に切りはなさないようにしてください。なお，必ずフリガナをご記入下さい。
③弊社への御意見・御希望がございましたら，通信欄へご記入下さい。
④すべて記入が終了しましたら，案内文のみ切り離して郵便局窓口に金額を添えて提出してください。

∴**振替によるご送金は，着本までに約２週間ほどかかりますのでお含みおきください。お急ぎの場合は，現金書留に，右購読申込書を同封してご送金ください。**

この受領証は、郵便局で機械処理をした場合は郵便振替の払込みの証拠となるものですから大切に保存してください。

ご注意

この払込書は、機械で処理しますので、口座番号及び金額を記入する際は、枠内に丁寧に記入してください。

また、下部の欄（表面及び裏面）を汚したり、本票を折り曲げたりしないでください。

（郵政省）

払込取扱票

通常払込料金
加入者負担

02 東京

口座番号（右詰めにご記入ください）	金額 千百十万千百十円
00150－3－51961	※

加入者名：株式会社 電波新聞社

料金　特殊取扱

通信欄

※定期購読誌名	購読期間	送金額（送料当社負担）
※新規 継続	年　月号より　年間	円

御希望誌・ソフト・グッズ名	冊数	送金額（送料共）
		円
		円

フリガナ
送付先住所 □□□-□□　産業分類　所属又は職種

フリガナ
送付先御氏名　電話 TEL　年令 才　性別 男・女

払込人住所氏名（郵便番号　　）
※
（電話番号　　－　　－　　）

受付局日附印

裏面の注意事項をお読みください。（郵政省）　（私製承認 東 第1005号）

各票の※印欄は、払込人において記載してください。

切り取らないで郵便局にお出しください。

記載事項を訂正した場合は、その箇所に訂正印を押してください。

払込票兼受領証

口座番号：00150－3－51961　通常払込料金加入者負担
（右詰めにご記入ください）

加入者名：株式会社 電波新聞社

金額 千百十万千百十円 ※

払込人住所氏名 ※

料金（消費税込み）　円

受付局日附印

特殊取扱

切り取って郵便局へお出し下さい。

電波新聞社出版物一覧

（消費税込料金となっております）　97．4現在

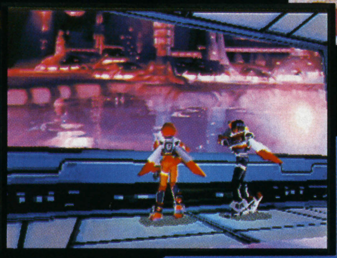
図解エレクトロニクス工作⑩	1,835円	〒310円	通信サービスのしくみ	2,039円	〒310円
LAN対応データベースの構築ガイド	2,854円	〒310円	デジタルICのすべて	1,937円	〒310円
ロータス・アプローチ96活用ガイド	1,835円	〒310円	DVD & DVC 入門基本18章	1,529円	〒310円
Windows 95 活用ガイド	1,631円	〒310円	オール・アバウト・ウォーザード	1,509円	〒310円
ロータス・ワードプロ96活用ガイド	1,835円	〒310円	ビジュアルBASIC講座	1,988円	〒310円
新ビデオ技術ハンドブック	2,345円	〒310円	衛星のすべて（改訂版）	1,988円	〒310円
マルチメディアの基礎技術	2,039円	〒310円	エレクトロニクス用語辞典・改訂版	4,689円	〒380円
SEのための情報・システム工学入門	2,039円	〒310円	パソコン認定試験合格対策試験問題集 3級・4級	2,039円	〒310円
VTRのすべて増補改訂版	2,141円	〒310円	衛星放送の越境と自由化	1,529円	〒310円
TVのすべて改訂版	1,988円	〒310円	JRA-VAN通記スターターブックforウィンドウズ	3,975円	〒240円
マイクロAccess 95活用ガイド	1,835円	〒310円	アマチュア無線受験マニュアル	1,988円	〒380円
新オシロ・ロジアナ入門講座	2,243円	〒310円	CD技術のすべて	2,039円	〒310円
まんが電気学入門増補改訂版	1,325円	〒310円	新トランジスタと半導体入門基本18章	1,631円	〒310円
図解コンピュータ基礎工学入門	1,937円	〒310円	たのしい電子工作④	1,580円	〒310円
マイクロコンピュータのすべて	1,937円	〒310円	これから始める人の電気学入門講座	1,937円	〒380円

※上記以外にも新聞・出版物がございますので最寄りの本社，支局へお問合わせ下さい。

東京本社	03－3445－8201（ダイヤルイン）	関東総局	0273－26－3206	広島支局	082－228－5581
大阪本社	06－203－3361	静岡支局	054－289－0121	高松支局	0878－61－3111
西部本社	092－431－7411	新潟支局	025－245－2526	鹿児島支局	099－226－3630
名古屋支局	052－261－4541	松本支局	0263－36－2266		
札幌支局	011－641－5591	金沢支局	0762－63－8661		
仙台支局	022－227－7211	京都支局	075－221－8021		

COMPUTER ENTERTAINMENT SIDE

コンピュータ・エンターテインメント・サイド



BASIC MAGAZINE NEWS
●スクウェア＆中村光一が夢のタッグを結成／他 … 139
●ただいま『三國志VI』開発中 … 140

やぶらーの取材大作戦！
リバーヒルソフトを追え … 141

Falcom Windows95 NEWS第6回
Vantage Master … 145

ゲームバンクの秋の新作を紹介
うぃん!! ウィン!! Windows … 146

編集部の動物好きによるDIGITAL PET特集・前編
デスクトップの天使たち … 150

『ダンジョンキーパー』を生き抜く方法・中級編
本土防衛のためのなぜなにQ&A … 152

あのベストセラーがパソコン・ソフトになった
完全探偵マニュアル CD-ROM版 … 154

AMショーまで待てない！ 直前特集
AMショーがアツい … 155
ストリートファイターIII 2nd IMPACT GIANT ATTACK … 156
ファイティング武術 … 158
月華の剣士 … 159

ゲームの数々の隠し要素が明らかに！
『MSH VS.ストリートファイター』㊙情報大公開 … 160

『KOF'97』の新たな戦士たち
オロチの血に目覚めし者たち … 162

1コインクリアのための攻略ポイントを伝授！
宮崎教授のGダライアス短期集中攻略 … 163

アーケード・ゲーム・ギャラリーSpecial
Gダライアス … 166

Fooすけのナンかチョーダイ！
ROUND5：ウルトラ電流イライラ棒 … 170
サターン最前線 … 172
プレイステーションJournal … 173
とことんぷよぷよSUN … 174
俺コレ・スーパーライトメンソール … 176

これ1冊であらゆるエンターテインメント・ソフトの情報がわかる！
97年9月に発売される全294本を収録
SUPER SOFT Hot Information … 177
ファイナルステージ … 219
発表！ 第16回日本ゲームミュージック大賞 … 220

第4回：モンスターの特性を知る
ディアブロ世界への誘い … 222

ナムコ・サウンドチーム・インタビュー
i／oとゆかいな仲間たち … 226
WILD CARDS … 227
サイキックフォース命EX … 228
ゲーム考現学 … 230

「軍曹!!命令を!!」～歩兵SLGへのいざない
第2回：マイクロソフト・クロースコンバット … 232
●読者の闘技場for Windows95 … 233
●読者のページ～あくせすROOM … 236
●読者の意見・ホンキでPlayホンネでReview!! … 237
●おたのしみ読者プレゼント … 240
●ENTERTAINMENT SIDE INFORMATION … 241
●CHALLENGE！ HIGH SCORE！ … 242
●ビデオゲーム CLASSIC GUIDE … 249
●ソフトハウス10社のPRページ
SOFTWARE HOUSE HOT INFORMATION … 252

▶▶▶ここからあとのページでは，コンピュータを使った楽しいソフトウエアや，その周辺の話題を満載しています。

Wizards OF THE COAST

MICROPROSE

世界中で人気のトレーディングゲーム「マジック：ザ・ギャザリング」が、
WINDOWS® 95対応完全日本語版で登場！
エキスパンション発売決定、更にネット対戦も実現。
無限に広がるマジックワールド！

MAGIC The Gathering®

マジック：ザ・ギャザリング

完全日本語版

WINDOWS® 95専用

9月26日発売

定　価：¥9,800（税抜）

MQ MEDIAQUEST

販売元：株式会社メディアクエスト　　発売元：三井物産株式会社

〒102 東京都千代田区三番町6-26 住友不動産三番町ビル4F　TEL 03-3222-8639（ユーザーサポート） URL http://www.mmq.co.jp

MAGIC: THE GATHERING ©1997 Wizards of the Coast,Inc. All Rights Reserved. WIZARDS OF THE COAST, Magic: The Gathering are trademarks of Wizards of the Coast, Inc. Cover illustration, Shivan Dragon, by Melissa Benson. ©1997 Wizards of the Coast, Inc. MicroProse Software, Inc. is an official licensee. MICROPROSE is a registered trademark of MicroProse Software, Inc. All other trademarks are the property of their respective holders.

Evil is good.
勇者は闇に葬れ。
Dungeon Keeper™
ダンジョン キーパー
いやーな臭いのする、ぬらぬらした暗いダンジョン。
まさにお好みの通りだろ？
責め具のそろった拷問室、あわれな捕虜を閉じ込
める牢獄、醜い大男どもが怪しげな武器を作って
くれる工房を用意しておいたよ。
さあてと、善人どもをつかまえて、
そのピカピカの笑顔をゆがめてやろうぜ‥‥
●悪の支配者として君臨しダンジョンを巨大な悪の帝国に発展させるという、いままでにないユニークな設定。●宝物庫、ねぐら、にわとり小屋、図書館、訓練室…など、クリーチャーのための設備をつくり、戦意を高めろ。●敵対するクリーチャーたちには、拷問室や洗脳室が用意されている。寝返るまで、いたぶりまくれ！●15種類を超える魔法を研究し、悪魔の呪いで世界を制覇せよ。
EA EXPRESS
英語版
Windows®95専用　好評発売中　価格 ￥7,800（税別）
完全日本語訳マニュアル付／日本語版へのアップグレード付
ELECTRONIC ARTS™
エレクトロニック・アーツ・ビクター株式会社　〒141東京都品川区上大崎2-24-9 IKビル
商品に関するお問い合わせ：カスタマーサポート係TEL.03-5436-6499(受付時間11:00～17:00/月～金)
インターネット EAVホームページ
ゲームの最新情報はもちろん、楽しい話題で満載のEAVホームページ。下のアドレスまで是非遊びにきてください。
http://www.ea.com/eav/
© 1997 Bullfrog Productions Ltd. Dungeon KeeperはBullfrog Productions Ltd.の米国およびその他の国における商標または登録商標です。Electronic Arts及びElectronic ArtsのロゴはElectronic Arts Inc.の米国およびその他の国における商標または登録商標です。■掲載のソフト画面は、開発中のものです。■ソフトの内容及び発売日、価格等は、改善などのため予告なく変更する場合があります。■本広告に記載された社名および製品名は、各社の商標および登録商標です。

Micro Vision

97年のスターホース総登場！

サラブレッドたちが織りなす白熱のドラマ！

競馬シミュレーションゲーム

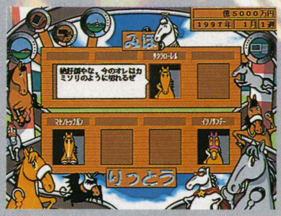
馬なり1ハロン劇場（シアター）3 DX

ネットワーク対戦パック 9/4発売

目指すは世界の檜舞台！ そして史上最強の座。

データ協力 Fanfare

JRAの新レーススケジュール対応はもちろん、97年のクラシックを賑わせる、牡馬陣メジロブライト、サニーブライアン、牝馬陣キョウエイマーチ、メジロドーベル、さらに、強力古馬陣サクラローレル、マヤノトップガン、マーベラスサンデーはもちろん、ダート猛者シンコウウインディ、バトルラインなどの強力メンバーを、ターフの勇姿そのままに再現しました。種牡馬、肌馬データも一新、新たな生産の楽しみを実現します。



■人気競馬マンガ「馬なり1ハロン劇場」の作者「よしだみほ」がキャラクターデザインを担当。
■世界初！ レースシーンでの馬の流星、メンコ、シャドーロール、ブリンカー等の個性を再現。
■調教理論、仔馬生産理論等、競馬を緻密にシミュレート。競馬上級者から初心者まで、大満足間違いなし！
■多様な性格の馬たちが喋りまくる！ わがままな馬たちを、なだめすかして、その気持ちを理解し、調教メニュー、出走レースを決定していく事が勝利への近道。
■ユーザー同士による名馬の対戦を可能にする「馬なりカップ」を新設。最強のオーナーブリーダーを目指せ！

◎動作環境 ●本体・OS：486以上のCPUを搭載した日本語MS-Windows95動作機種 ●メモリ：要メモリ16MB ●ハードディスク：約25MB
●ディスプレイ：解像度640×480以上256色表示可能機種（推奨解像度800×600以上）

絶賛発売中！
Windows95専用 CD-ROM
9,800円（税別）

© 1997 Micro Vision © よしだみほ/双葉社

通信販売 当社の商品をお近くのパソコンショップでお買い求めになれない場合、商品名、機種名、住所、氏名、電話番号を明記のうえ、下記住所まで定価プラス5%消費税分を現金書留にてお申し込みください。（送料無料）

●Microsoft® Windows®の正式名称は、Microsoft® Windows® operating systemです。
●MS、Microsoft®、Windows®は、米国Microsoft® Corporationの米国およびその他の国における登録商標です。

株式会社マイクロビジョン 〒179 東京都練馬区早宮2-17-33 スカイスクレーパー2F TEL.03-3932-8455
URL:http://www.microvision.co.jp

プログラマー募集!! 本社ホームページもしくは、TELにて。

NINTENDO64
および NINTENDO64 は任天堂の商標です。
ボンバーマン
爆BOMBERMAN
9.26
IN STORE
6,980円(税別)
※画面は開発中のものです。
爆弾がデカくなる“溜めボム”だ！
今度のボスはとにかくデカくて、手強いぞ！
3D化により、ボンバーマンの世界がよりリアルに！
バトルステージも立体化してパワーアップ！
好評発売中
価格2,980円(税別)
JOYCARD64
ジョイカード64
機能1 3Dスティックアジャスト機能
3Dスティックの0時方向を使う人の癖にあわせて設定できる！
機能2 A,B,Z,スタートボタンに連射機能付き
連射機能を3段階(普通・24連射・ホールド)に設定できる！
コントローラが持ちやすい！
にぎりやすいようにZトリガーの手前にグリップ溝が付いています。
BOMBERMAN SELECTOR
ボンバーマンセレクター
入力3、出力1を備えたAVセレクター！
好評発売中!!
AVケーブル(1.5m)付きで1,980円(税別)
HUDSON®
© 1997 HUDSON SOFT

(株) エス・ピー・エス
SPS
〒960福島市太平寺字過吹24-1
TEL0245-45-5777/FAX0245-45-1804
SPSホームページ URL http://www.sps.co.jp/
"PlayStation"マークおよび"PlayStation"は株式会社ソニー、コンピュータエンタテインメントの商標です。

Published Under License by S.P.S Co.,Ltd.
Sublicensed by Four Winds Software,Inc.
Copyright 1997 Elite Systems Limited.
©ATLUS/CAVE ©1996 S.P.S

マイコンソフト

新発売

- 最大1024×768ドットまで変換、一画面内に表示可能
- プレゼンテーションや教育施設に便利な画面拡大機能を搭載
- アップスキャン、ダウンスキャン両対応

XGA/SVGA対応！
（1024×768ドット）（800×600ドット）

※本体写真は開発途中の物です。実際の物と異なる場合があります。

多機能ビデオ・スキャンコンバーター・ユニット

XVGA-2

標準価格 **248,000円**（税別）

（注：価格は予告なしに変更する場合があります。）

同梱品一覧… ●XVGA-2（本体）●ACアダプター ●リモコン ●フロッピー・ディスク（3.5インチ）●乾電池（×2）●取扱説明書 ●ソフトウエア取扱説明書 ●保証書 ●ユーザーズ・カード（ハガキ）●ACコード ●ビデオケーブル ●Sケーブル ●15ピン・アナログRGBケーブル ●IBM PC用RGB変換ケーブル（入力用）●Macintoshディスプレイ・アダプター ●Macintosh用スクリュー・ネジ（×2）●RS-232Cケーブル（IBM PC仕様）●PC-98用RS-232C変換コネクター ●8ピン-21ピン変換ケーブル（入力用）

YAG代々木アニメーション学院

大阪校創立10周年謝恩

65万円で入学

大阪校もおかげさまで
10才をむかえました。
感謝を込めて大阪校設置
学科へは年間学費65万円で
ご入学いただきます。

2年次は40万円で進級できます。

[大阪校設置学科]
アニメーター科（修学2年）
デジタルペイント・アーティスト科（2年）
CGアニメ・ゲーム科（2年）
エンターテインメント・ノベルズ科（2年）
マンガ・コミックプロ養成科（1年）
声優タレント科（1年）

新設
- ゲーム・デザイナー科（2年）
- アニメ監督コース科（アニメ制作科改め）（2年）
- 背景美術監督コース科（BGデザイナー科改め）（2年）

全国のYAG学院を結ぶ衛星放送授業開始！

98.749%

就職・デビュー率
（平成9年3月卒業生）

平成10年度4月生

願書受付中

良くて、安くて、力がつく
伝統のアート教育

「HAUNTEDじゃんくしょん」
Ⓒ 夢来鳥ねむ／メディアワークス・HJ製作委員会

東京校新設学科

- アニメ音響監督コース科（2年）
- SFX監督コース科（2年）

入学案内書無料
体験入学・説明会無料開催
見学随時（TELにて予約を）

24時間、無料で医療健康相談！

特待生12万円
特育生36万円 支給！

専用寮・格安居住！

キャリスマップ
CARISMAP

●アート系コンピュータ適性診断
「キャリスマップ」
あなたのアート適性をピシャリ。ただいま診断ブック進呈中（無料）。
診断結果をわかりやすいビジュアルマップにしてお手もとへ（無料）。

学校法人/マルチメディア・アート学園附属校
認定CG教育校
〔CG-ARTS協会認定〕

YAG 代々木アニメーション学院®

日本映画録音協会員・日本映画照明協会員・日本映画撮影監督協会員・社団法人日本映画テレビ技術協会員・財団法人日本視聴覚教育協会員・社団法人日本漫画家協会員
URL http://www.jki.co.jp/YAG/ E-Mail yag_info@po.infosphere.or.jp

未来が見えてくる、公認資格が自然にとれるカリキュラム

●無料1日体験入学

東京校	原宿校	ひがし校	大阪校・名古屋校	福岡校	仙台校	札幌校	広島校	大宮校	沖縄校
10/19(日)	10/5(日)	9/21(日)	9/14(日)	9/15(祝)	9/23(祝)	9/21(日)	9/15(祝)	9/21(日)	10/26(日)

●学院説明会

旭川市	函館市	釧路市	盛岡市	郡山市	福島市	新潟市	長野市	松本市	金沢市	宇都宮市
11/30(日)	9/15(祝)	10/12(日)	11/24(振)	2/8(日)	12/23(祝)	10/5(日)	12/24(日)	10/19(日)	11/30(日)	11/23(祝)
横浜市	千葉市	静岡市	浜松市	水戸市	高崎市	京都市	和歌山市	岡山市	松江市	松山市
10/5(日)	10/11(土)	9/21(日)	9/15(祝)	12/7(日)	10/10(祝)	10/19(日)	12/23(祝)	11/23(祝)	11/30(日)	11/3(祝)
高松市	宮崎市	鹿児島市	長崎市	大分市	熊本市					
12/21(日)	11/2(日)	1/18(日)	2/22(日)	12/23(祝)	1/25(日)					

代々木アニメーション学院設置学科

■アニメーター科（2年）■CGアニメ・ゲーム科（2年）■ゲーム・デザイナー科（2年）■ゲームキャラ・ムービングデザイナー科（2年）■ゲームサウンド・ディレクター科（1年）■マルチメディア・クリエイター科（1年）■デジタルペイント・アーティスト（仕上げアート）科（2年）■アニメ監督コース科（2年）■背景美術監督コース科（2年）■アニメAVオペレーター科（2年）■声優タレント科（1年）■アニメ音響監督コース科（2年）■SFX監督コース科（2年）■SFX特撮科（2年）■マンガ・コミックプロ養成科（1年）■エンターテインメント・ノベルズ科（2年）■ビジュアル・イラスト科（2年）■ミュージック・アーティスト科（2年）■ビデオ・ジャーナリスト科（2年）

ハガキでお申し込み

①住所②氏名（フリガナ）③TEL④年齢⑤学年（職業）⑥希望学科（ある場合）⑦「案内書」あるいは「体験」か「説明会」又は「キャリスマップ」と明記して下記住所へ
〒151 東京都渋谷区代々木 1-20-3-BM-9
代々木アニメーション学院

TEL・FAXでお申し込み

フリーダイアル 0120-310-042（才能を世に）
FAX 0120-310-595（才能すごくいい）

東京校 原宿校 ひがし校 大阪校 名古屋校 福岡校 仙台校 札幌校 広島校 大宮校 沖縄校

無料オーディション（全国開催決定）
新人声優・才能発見!!

大阪（9月）、福岡（10月）、東京（11月）開催決定！

デビュー・プロダクション所属99%（声優タレント科平均）の代アニが参加料・デビュー費用は一切無料でプロの最前線へ。
お申し込みは下記へ
〒150 東京都渋谷区神宮前1-19-8-BM-9 代々木アニメーション学院
☎(03) 3470-1105 原宿声優スタジオ

CASTER：八巻将之，煌竜

好調スクウェアが新作を発表

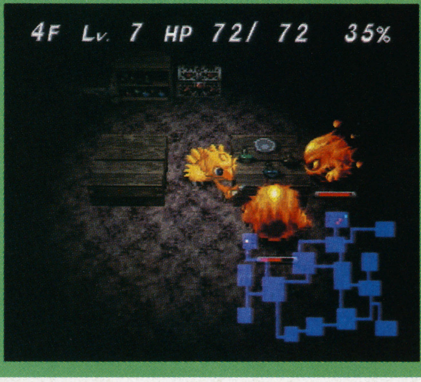
スクウェア&中村光一が夢の強力タッグを結成!!

プラットホームをPSに移行してからも，人気作品を連発。『FFT』『サガフロンティア』のヒットでますますの好調ぶりを見せるスクウェアが，最新作『チョコボの不思議なダンジョン』を発表した。

このゲームは，同社『ファイナルファンタジー（以下，FF）』シリーズのマスコット・キャラ的存在である“チョコボ”が主人公のRPG。『FFIV』から採用された「ATB（アクティブタイムバトル）」ほか，従来のシステムに攻撃力の表示を加えた「TATB（ターン制アクティブタイムバトル）」という新システムも取り入れられており，戦略性のある戦闘シーンが楽しめるようになっている。

また，タイトルや画面写真を見てピンときた人もいるだろうが，なんと本作を監修しているのは『風来のシレン』『かまいたちの夜』などで知られる，チュンソフトの中村光一氏。『不思議のダンジョン』シリーズが大ヒットを記録したことからもわかるように，ダンジョン探索型のRPGには定評のある中村氏。彼の監修により，作品にさらなる深みが加わることは，まちがいないだろう。

また，キャラクター・デザインにバンプレストが参加しているという点も見のがせない。『FF』シリーズ・ファンならずとも注目のこのタイトルは，今冬発売予定だ。



◀▲公開されたタイトルロゴと画面写真。ゲーム画面は斜め上から見下ろす（＝ハーフトップ・ビュー）タイプ。ゲーム中には初代『FF』から『〜VII』までに登場した歴代のモンスターが，続々登場する予定だという。新戦闘システム「TATB（ターン制アクティブタイムバトル）」の詳細も気になるところだ

© スクウェア

GMファンは全員集合！

ゲーム系ミュージシャン・バンドが新宿で合同ライブを開催

この秋，「スまへだヨっ！全員集合！」と題されたゲーム系ミュージシャン・バンドの合同ライブが，新宿歌舞伎町のリキッドルームにて開催される。

このライブはゲーム業界とは関係のないスタンス，つまり純粋に1音楽バンドとしての活動という主旨で企画されている。こうしたチャレンジ精神は大いに好感が持てるところだ。

出演は，以下の3バンドが予定されている。彼らの新たな側面が，当日明らかになる？

●スーパーデリック

ゲームバンド「ゲーマデリック」の元ボーカリスト，みすたけ（MR★K）氏が率いるニューバンド。女性コーラス入りの7人構成。

●まにきゅあ団

元ナムコのGMコンポーザー，めがてん細江氏率いるテクノバンド。

●Hz（ヘルツ）

マルチメディア・クリエイター，秋本きつね氏率いるユニット。音楽と完全同調したポップでシュールなCGをバックに演奏を行なう。

★　★　★

日時：10月25日(土)
16：00開場　17：00開演
会場：新宿リキッドルーム（新宿歌舞伎町）
料金：前売り券3,500円／当日券4,000円
（チケットぴあにて前売り券発売中）
問い合わせ先：
・原宿ルイード（☎03-3403-0123）
・リキッドルーム（☎03-3200-6831）

伝統のシリーズ，今度は「地方」に目を向けて……？

ただいま『三國志VI』開発中

パソコンのSLGの老舗（しにせ）・光栄から，『三國志VI』がすでに開発中であるとの発表があった。『三國志』は12年前に初代作品が発売されて以来の長寿シリーズであり，本作はタイトルが示すとおり6作目にあたる。開発が進むにつれて仕様が変更されることも予想されるが，現時点で公開された特徴は以下のとおり。

●地方ごとの特色を豊かに再現

中国の国土は日本とはくらべものにならないほど広く，気候や風土，地形，人種，文化，生活習慣にいたるまで，同じ国のものとは思えないほどに多様化している。本作はこれをゲームに導入。都市の立地による戦略的な有利・不利や，雇える兵種のちがい，農業・商業・交易といった経済面の差などをさまざまなカタチで再現している。

▲『VI』の街はそれぞれが特色を持つ。単に住人の数と戦闘時の地形がちがうだけではないのだ

●戦闘シーンに同時プロット制を採用

どこかの軍勢が敵の都市に攻めこむと戦術画面に移行し，画面上でそれぞれの武将に指示をくだす……という形式はこれまでどおり。ただし指令方法が，それぞれの側が交互に命令をくだす方式から，攻撃・守備側があらかじめ行動を入力しておき，その後両軍がいっせいに動き出すカタチに変更された。従来のシリーズとはまったくちがう戦術手腕が必要になると予想される。

●人間味あふれる登場人物

前作でも多彩なパラメータとさまざまな特殊能力で個性化されていた登場人物（武将）だが，本作ではさらに自分の夢を語ったり，局面に応じた意見を主張するなど，より人間らしい姿を見せてくれる。

●一騎討ちの強化

戦闘時の一騎討ちで，武将に作戦の指示を与えることが可能になった。

▼表情を細かく描きこまれた武将の面々。彼らの個性豊かな発言にも期待

●オプション機能の充実

エンディング後，ゲーム世界の歴史やイベントをまとめた「三國志年表」を作成する機能と，時代背景・事件・歴史用語・人物など，ゲーム世界を詳細に解説するデータベース機能を新たに搭載。データベースの収録項目は，ゲームにおけるプレイヤーの行動によって変化していく。

……このほかにも各種の新機能・新アイデアが導入されている。残念ながらゲーム中の画面を見ることはできなかったが，シリーズの伝統に恥じない個性的で奥の深い作品になりそうだ。発売は冬の予定とのこと。

三國志VI グラフィックあれこれ

▶戦場での待ち伏せ，あるいは武将の戦死のシーンに見える。孫堅暗殺の歴史イベントか，はたまた戦闘シーンでも暗殺コマンドが実行できるということか

▼誰かが兵士に暗殺されている。暗殺コマンドがあるのだろうか？ それとも宦官（かんがん）が殺される史実イベントがあるのだろうか？

◀武将たちが宴会を開いていると思われる映像。登場人物の個性がより重視される『VI』ではひんぱんに見られる光景になる可能性も

▲外交使節の拝礼らしき画面。当時中国に大きな影響を与えた「倭」の国などが登場するのかも

▲ほぼまちがいなく外交画面。街の差が大きい本作では，ちがう兵種を持つ勢力との同盟が重要になる……？

▶戦の華，一騎討ち！「武将への指示」を駆使すれば，弱い武将で勝つことも夢ではない!?

◀川の前にたたずむ軍勢。たなびく旗の「魏」の文字を見るかぎり，「赤壁」「官渡」など史実の合戦のイベントかも

やぶらーの取材大作戦

リバーヒルソフトを追え

去る8月初頭，PS版『オーバーブラッド2』の制作発表会が盛大に行なわれた。家庭用ゲーム機でも好調なリバーヒルソフトに，ベーマガ編集部は「直接行けば，パソコンの新作情報もあるかも」と考え，取材におもむいたのだが……。（文／藪良小路）

やぶらーはスパイなのであった。電波新聞社の内情を探るために履歴書を出したら，正体がバレたうえに今でも働かされている，寒い国からきたスパイだったのだ。

今月はリバーヒルソフトの新作を密かに探るため，専用機に乗って福岡市にやってきたやぶらーと編さん。PS用ソフト『オーバーブラッド2』の発表会のほかに，我々にはもうひとつ重要な調査目標があった。「Windows95ミステリーセレクション」以降のパソコン・ソフトについてである。

リバーヒルソフトといえば，すなわち推理AVGの老舗（しにせ）である。ベーマガ読者ならば，RPGの『ブライ』（1989年）だとか『プリンセス・ミネルバ』（1992年）を挙げる人もいるだろう。山下　章氏など「リバーヒルと言えば『巨大地震』だよ，やぶらー」と言い出す始末（それは誰もわからんと思う）。

それはともかく，リバーヒルは長年推理モノを創りつづけ，近年はWindows95に過去の名作を復刻という形で移植を行なってきた。これが「Windows95ミステリーセレクション」である。ところが年内発売予定の『道化師殺人事件』で，パソコン・ソフトの新作はひと段落してしまう。対して，PSをはじめとする家庭用ゲーム機用ソフトは，すでに数作品が発表されている。我々は，パソコン・ゲームの一時代をになってきたメーカーが，今では家庭用ゲーム機のみに開発力を注ぐ姿を幾例も見ている。リバーヒルが，このまま家庭用ゲーム機市場に移行してしまい，あの独特のシブい世界が，日本の市場からぽっかりと失われてしまうのではと危惧（きぐ）したのである。

発表会翌日，我々はリバーヒルに潜入した。機材や進行チェック表を盗み見るかぎりでは，ごく普通にPS用ゲームを制作しているように見える。しかし，もっと警戒が厳重な場所に，とんでもない開発機材や，なんらかの秘密兵器と呼べるものが隠されているはずだ。それを見届ければ，同社の今後の展開が見えてくるにちがいない。なぜか誰も我々の侵入に気がつかないのをいいことに，いかにも重要そうな部屋へと進んでいった。そして……。

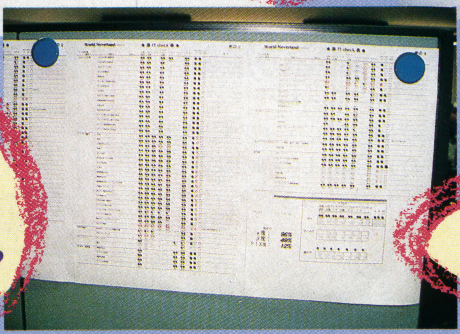
▲PS用アクションAVG『オーバーブラッド2』については，173ページの報告を見よ。実際に動作しているものを見たかぎりは，かなりの期待作である

取材をよそおって福岡を訪れたベーマガ

▲福岡といえばダイエーホークス。パーティのあと，編さんは，三度の競馬よりも好きな野球を福岡ドームで観戦したが，すでに8回裏であったとか

その翌日，我々はリバーヒルソフト社に潜入した！

◀しゃれたビルの1フロアを占有して，リバーヒルの本社があった。これ，入口なんだよね。知らなかったら，通り過ぎちゃうよ……って，ビルの8階なんだけどさ



さらに奥深く進んだ
我々を待ちかまえているのは

おおいにあわてて
つぎのページを見よ

ワナだった……

いらっしゃ〜い

そこに待ちかまえていたのは鈴木専務をはじめとする重要人物たち。バレては仕方ない，ダメもとで今後の展開を聞いてみようか。

──年内発売予定の『道化師殺人事件』で「ミステリーセレクション」も最後になりますが，なぜ，このタイトルを最後に選んだのでしょうか。また，つぎのシリーズの予定は？

リバーヒルソフト（以下「R」）：原画を見ていただければわかりますが，とにかく時間がかかりまして。結果的に『D.C.コネクション』よりもあとになってしまいました。リメイクものの最後のタイトルになると思います。このあとの新作は，今のところ予定ありません。

──それでは，今後は家庭用ゲーム機を重視する方向性に？

R：それはありません（きっぱり）。数が多いのでコンシューマー重視と見られがちですが，パソコンはパソコンです。パソコンで立ち上がった会社なので，これからもパソコンは大

Windows95ミステリーセレクション

■Windows95　■各6,800円　■発売中

Windows95ミステリーセレクションNo.1

マンハッタン・レクイエム〜闇に翔ぶ天使たち

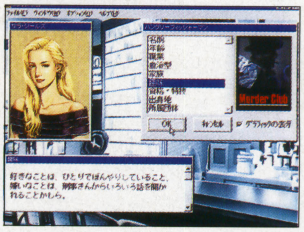
'95年12月発売。もともとは'87年に「J.B.ハロルドの事件簿」シリーズの第2弾として好評を博したもの。『殺人倶楽部』で重要な役を演じたサラ・シールズの死により事件がはじまる。現地マンハッタンでのロケ，声優を使用したナレーションなど，大胆なリニューアルだ。

▲物語の展開上，『殺人倶楽部』を終えてからプレイするのがいい

Windows95ミステリーセレクションNo.3

マーダー・クラブ〜殺人倶楽部

'86年，世に刑事J.B.ハロルドの名を知らしめた作品がこれだ。奇抜なトリックはなく，人間関係を徹底的に洗うことで，その背後に隠れた真実や，忘れ去られた事件が明るみに出る感覚は，それまでのAVGにはないものだった。J.B.シリーズが数年の歳月を経ても色あせないのは，このシナリオの深さにある。



本作の発売されたプラットホームは，他社による移植も含めて，PC-9801，8801，FM-7/77，X1，MZ-2500，IBM-PC，X68000，パナソニックU1など，じつに多彩。今とはくらべようもない機能の機種もあったが，フルグラフィックや，当時にして漢字をふんだんに使用したメッセージには感動させられた。

Windows95ミステリーセレクションNo.2

琥珀色の遺言〜西洋骨牌連続殺人事件

1920シリーズの代表格であった本作は，大正時代のノスタルジックな雰囲気をウリとするAVGだ。貿易商・影谷恍太郎が毒殺された事件を捜査するため，私立探偵・藤堂龍之介が「琥珀館」に乗り込む。

Windows95ミステリーセレクションNo.4

時を超えた手紙 The letter that over came time.

シンキングラビット社が'86年に発表した名作『カサブランカに愛を』をWin95に復刻。女性記者ジェリーが，旧友の父親・エルガー博士の死を発端にして，事件に巻きこまれていく。SF小説的な展開がドラマチック。

Windows95ミステリーセレクションNo.5

黄金の羅針盤〜翔洋丸桑港航路殺人事件

「藤堂龍之介　探偵日記」の2作目。サンフランシスコ港を出発した船で発見された男性の白骨死体は，いわくありげな指輪をはめていた。個性あふれる登場人物たちのそれぞれの思惑が，豪華客船内に交錯する。

Windows95ミステリーセレクションNo.6

キス・オブ・マーダー〜殺意の接吻

『マンハッタン・レクイエム』の人物グラフィックや背景をそのまま流用し，別の設定とシナリオを楽しむというパラレルワールドな試みで知られる作品。Win95版では，新グラフィックなどが追加されている。

Windows95ミステリーセレクションNo.7

D.C.コネクション〜愛と死の迷路

リバティタウン警察の署長が殺害された。容疑者は署長の息子。失われたFBIの機密書類も行方不明のままだ。ワシントンD.C.を舞台に，若き日の思い出を背負い，刑事J.B.ハロルドが執念の捜査を開始する。

切にしていくつもりです。それはつねづね言っているとおりです。

――説得力のある言葉ですね。では，家庭用からパソコンへの移植はどうでしょうか？『オーバーブラッド』をWin95で発売されるとか。とくに『ワールド・ネバーランド』なんかは，通信環境の発達したパソコンなら，もっと大勢で楽しめるのではないでしょうか。

R：『OB』は試作してみたんですが，DirectXでは思いどおりのスピードが得られませんでした。『ワールド・ネバーランド』はまだ決まってはいませんが，ネットをにらんでいろいろ考えていきたいとは思っています。

……てな感じで，具体的な話はとくになかったものの，あらためて意思確認をしたかぎり，「パソコン・ソフトのリバーヒル」は今後もつづいていくようだ。

さて，ここでいっちょ，おさらいをかねて，現在でも手に入る往年のAVGタイトルをまとめてみよう。なお，シリーズ外の『ブルー・シカゴ・ブルース』も，WinやMacなどで発売されているぞ。現地ロケによる実写映像を使っており，筆者の記憶が確かならば，国内では最初にWin95に対応したソフトだ。

▲先月の「考現学」でもふれたが，同社のオマケには毎回うならされた（写真は『琥珀色の遺言』）

Windows95ミステリーセレクションNo.8

ミントン警部の捜査ファイル

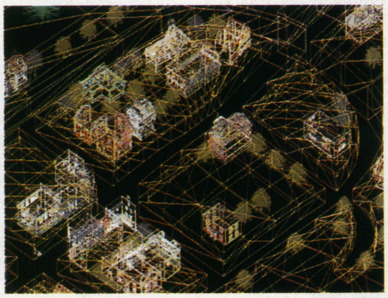
道化師殺人事件

■Windows95　■6,800円　■97年発売予定

原作はシンキングラビット社の名作AVGだ。サーカスの道化師が殺害され，ミントン警部の出番となった。3Dで構成されたサーカスや街をウォークスルーで歩きまわり，捜査していくのだが，場所が場所だけに，聞きこみをすべき相手には怪力男や団長なども登場する。ふだん見ることのできない舞台の裏側をのぞけるわけで，これは同時に，人間社会そのものの裏側をのぞくことにほかならない。

本作品もグラフィック面でかなりの強化がほどこされているが，選択肢を見ればわかるように，コマンド選択のスタイルは，レトロな形態を残している。センスのいい軽快な音楽を聴きながら，古風な風景をながめて散歩を楽しむといった風情である。

▲原画はそれこそ2年以上もの歳月をかけて，イラストレーターがこつこつと描きためてきたもの。実際にお見せできなくて残念だが，A3を超える大きさの紙に，職人技と言える細かな描きこみがなされている。ポリゴンのみでは，この独特な味は表現できないだろう

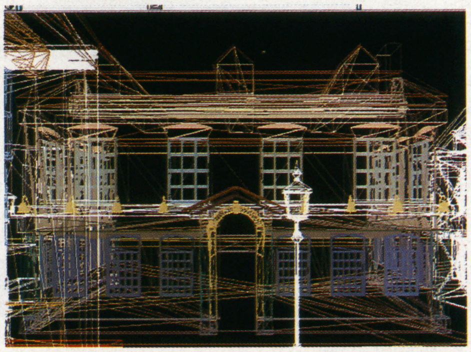


◀開発中のワイヤーフレーム。一度，3次元データに落とすことで，手描きのイラストも3D化することができる。実際のゲームで間近に迫った壁の文字が鮮明に読めるのには驚いた。すべての建築物の展開図が容易に作れるのも，このシステムの副産物だ

本当のミステリーがここにある

◀ポリゴン全盛の今日，あえて手描きというアナログなものを，3D-CGというデジタルに変換した作品だ

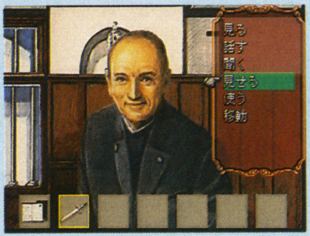
新ビジュアルシステム その名は S.A.M.E.



▶ロンドン郊外の風景を描いた原画を3Dモデリング化したのち，レンダリングをほどこしているらしい

サターン版は10月23日発売予定

PS版とWin95版に先行して，サターンで『道化師』が発売される。Win95の画面写真が入手できなかったので，参考までにサターン版を掲載しよう。「なんでもポリゴン主義」や「ぬめぬめレンダリング狂」の風潮に，はたして一石を投じることができるだろうか？



◀こういう絵柄ってSSには今までないっしょ？

▲「こんなソフトがひとつぐらいあってもいいのではないか」との弁。おっしゃるとおりです

▲メッセージは音声のみで，文字表示は一切ない

ワールド・エンターテイメント・セレクション

海外の優秀な作品を，日本語版として移植しようというシリーズがコレだ。いかにも洋ゲーという作風が，日本のAVGファンには新鮮に感じられる。

▲失敗をしでかすと，待っているのはバッド・エンディングだ。緊張感のないプレイは，このゲームでは許されない

かわいい女 PRIVATE EYE

■Windows95，Macintosh　■各9,800円　■発売中

レイモンド・チャンドラー原作の同名小説をゲーム化した作品。主役の私立探偵は知る人ぞ知るフィリップ・マーロウである。外見は，ちょっと細身のJ.B.ハロルドを想像してほしい。画面はやや小さい感もあるが，乳白色っぽいアニメーションが，じつに流暢に動く。そしてストーリーはハードボイルド！　謎解きよりも，'40〜'50年代のロサンゼルスの空気と，マーロウの口からぽんぽん飛び出す名セリフに酔いしれたい。50とおりものエンディングがあり，小説を読むのとはひと味ちがうぞ。

◀好きな作家や探偵の物語をプレイできるのは，たまらなくうれしい。日本の眠れる推理小説ファンよ，要望を送るのだ

血ぬられた月光 The Elk Moon Murder

■Win95&Mac(ハイブリッド)　■7,800円　■発売中

サンタフェ・ミステリーの最初の1本。ネイティブ・アメリカンの聖地である米国ニューメキシコ州の州都サンタフェで起こった殺人事件を調査するのだ。8時間×5日という短い捜査期間がシビアで，聞きこみひとつにしても，よく考えて必要最低限の質問ですませないと，すぐに時間が過ぎてしまう。

▶最近ゲームでもしばしば見かけるPDAがここでも活躍

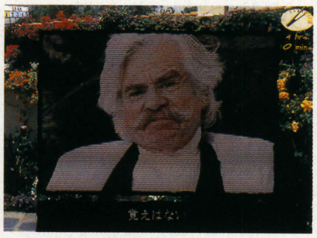
◀ゲームが中盤をこえたら，逮捕状の申請をしよう

死にいたる聖地 SACRED GROUND

■Win95&Mac(ハイブリッド)　■7,800円　■発売中

サンタフェ・ミステリーの第2弾。農場から突如女性が失踪した。スキーリゾート開発をめぐるいさかいか，それとも？　さまざまな人物の主張がぶつかり，やがて容疑者のひとりが死ぬ事件に発展する。犯人を特定し，誘拐された被害者を助け出すために残された時間は5日しかない。全編が実写映像と字幕で展開するミステリー・アドベンチャー。相棒は前作と同様ジョン・ナイトスカイ刑事だ。

▲『血ぬられた月光』とパッケージを並べてみると……あら



▲古風な建築物が建ち並ぶ都市を舞台に，時間との戦いがはじまる

今後の気になるリバーヒル

PSで発売予定の『ワールド・ネバーランド〜オルルド王国物語』は，働いて，結婚して，子供を増やして家系を存続するという，誇張なしの生活SLGだ。ほかのキャラとの会話パターンは少ないし，マップもかならずしも広いとは言えない。しかし，自由さを最大限に活かしたゲーム・システムや，それぞれが個性や意志を持って行動する住人たちとのコミュニケーションがやたら楽しいのだ。すでに編集部内で中毒者が幾人か確認されている。「モテモテ薬を買い置きしてたら，女房に捨てられた」「隣の親父がウチの娘に言い寄ってきて困る」これってRPG？　SLG？

リバーヒルの今後の中心路線は「自由への挑戦」だろう。『道化師』の散歩の楽しさはオープニング・ムービーで堪能できるし，『OB2』はユーザーそれぞれの攻略法を尊重する。『ワールド・ネバーランド』にいたっては，もはや放任主義に徹しているのだ。

どうやら家庭用ゲーム機でも，もうひとつの系統のリバーヒルらしいソフトが生まれてきそうなカンジだ。パソコン至上主義の人は少し寂しいかもしれないけど，リバーヒルソフトはやはり何かしらこだわりをもってモノを作る会社。そう信じることができれば，今後のリバーヒルも以前とかわらず応援していくことができるだろう。

パソコン・ゲームに関しては，これはもう情報を待つなんてせず，どんどんユーザーから要望を出してしまおう。サイレント・マジョリティーなんて，いまどき流行らないぞ。

家庭用ゲーム機との関係は？

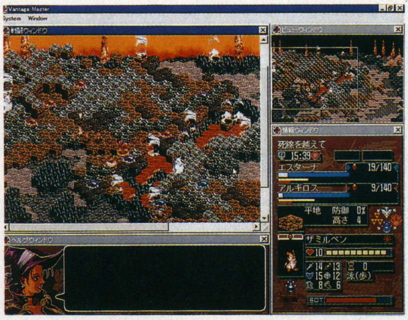
▶『オルルド王国物語』は，パソコン向きだと思う

◀緻密な原画をゲーム機でここまで表現できるだろうか？

Falcom Windows95 News

第6回 Vantage Master

Win95版新タイトル，その正体は正統派ファンタジーS・RPG（シミュレーション）だった



■発売日：今秋発売予定　■価格：未定
■CPU：未定　■メモリ：未定
■CD-ROMドライブ：未定　■HDD容量：未定

ファルコムに何が起こったのか？　画面を見て，思わずそうつぶやいたファンも多かろう。これまでのシリーズとはかなり雰囲気の異なる『Vantage Master』。今回は一番気になるゲームの内容についてメスを入れてみる。（文／千歳秋吉）

六角ヘックス世界の死闘

大陸と近海の島国。そんな小さな世界しか知らなかった人々は，いつしかネイティアル（精霊）を召喚し，思うがままにあやつることを覚えはじめた。当然のごとくこの技術は戦争に用いられ，「ネイティアル・マスター」と呼ばれる者たちによる侵略合戦が世界のあちこちで行なわれている……。

という設定で幕を開ける本作は，ジャンルでいえば「戦略級S・RPG」。そう，キミは一軍の将として作戦を立て，味方の精霊を呼び出し，各面に待ち受ける敵のマスターを相手に知力と知力の対決をくり広げるのだ。というとなにやら「むずかしそう」だが，百聞は一見にしかず。ひとまず説明を聞いておくれ。

ゲームの手順をカンタンに言うと……
①自軍の味方となる精霊を召喚する。
②召喚した精霊を動かし，敵を攻撃する。また，魔力の源となる「魔晶石」を占拠する。
③敵のマスターにトドメをさせば面クリア。
と，これだけ（ホントにおおざっぱだが）。

当然敵も①～③の流れにしたがって攻めてくるので，戦いはひと筋縄ではいかない。が，そこがキミの知力の見せどころ。まずはマップを見て大まかな作戦を立てられるようになるのが，とりあえずの目標だ。

マップの地形は六角ヘックスで表現されており，高低差が設定されているうえ「水中」という要素もある。「この地形にどんな精霊を召喚し，どんなルートで攻めるのか……」それを瞬時に判断することこそSLGの醍醐味。ぜひ，初心者もチャレンジしてほしい。

新たなシリーズとなるか

「正統派S・RPG」。

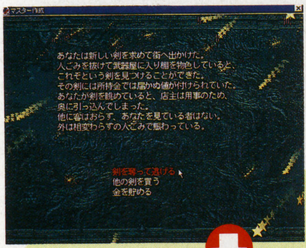
それが筆者がサンプル版をプレイして，正直に思ったところである。

あえて言えば，設定をファンタジーに求め，「精霊使いの対決」というテーマでS・RPGとしての戦いを描いたあたりに，日本ファルコム流のオリジナリティを感じることができた。

本作が新シリーズになるか否か。それは，登場するマスターや精霊たちの魅力，戦いから生まれるドラマが，いかに多くのファンを生み出すかにかかっているだろう。

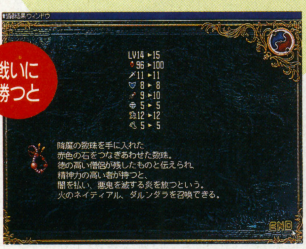
これまでRPGを中心に多くのシリーズを展開してきた同社だからこそ，この路線も発展させていってほしい。筆者の正直な願いである。

シナリオモードの特徴



◀提示される質問には，感性のおもむくままに答えよう。するとホラ，自身の隠された内面が明らかに……

▶そして，キミのあやつるネイティアル・マスターが決定される。気に入らなければ再度やり直すべし



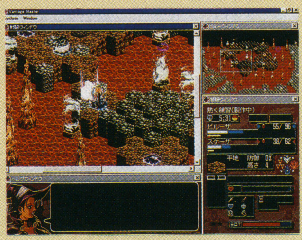
戦いに勝つと

◀面クリアするごとに，アイテムや魔法が手に入る。こうしてだんだん強い軍勢を作れるようになるのだ

S・RPG初心者にもよくわかる『Vantage Master』の基礎

①己の手足となる精霊（ネイティアル）を召喚せよ

戦いは孤独では勝てぬ。何をするよりもまず味方の精霊を召喚し，戦力を整えるべき。なお，精霊はそれぞれ「天・地・水・火」の属性を持っており，お互いに「水は火に強く，火は天に強い……」といったジャンケンのような法則が存在しているぞ。



◀最初に何を呼び出すかで勝負が決まることも多い。ここで手を抜かないように

②魔力の源たる「魔晶石」を占拠せよ

宝石のごとく輝く地面「魔晶石」は，占拠したマスターの魔力回復量を増加させる奇跡の大地。つまり，ここをすばやくたくさん乗っ取ったほうが，より有利に戦いを展開できるってワケだ。戦いの前には，あらかじめその配置をチェックしておこう。

▶魔晶石を囲んで，両軍がニラみ合う……本作ではこんな展開がよく見られる

③勝ち戦を重ね敵将を追いつめよ

自軍の召喚ペースが，敵のそれよりも勝ってきたら勝ち戦の証。相手の魔晶石を乗っ取り，敵部隊を1匹ずつ退治しながら，じわじわと追いつめていくべし。フィニッシュは（可能なら）敵マスターに集団で殴りこみをかけ，一気にケリをつけるのが吉。

◀敵マスターにはなるべくまとまった数で攻めていくこと。これも重要テクだ

うぃん!!ウィン!! Windows

Written by 稲垣宗彦

うぃん!!ウィン!! NEWS GAMEBANK 秋の新作タイトルを一挙紹介

ゲームバンクから，この秋に発売される新作タイトルの画面写真が届いた。今月は，それらを紹介することにしよう。

今回画面写真が届いたのは，

- Quake……10月発売予定／7,800円
- G-POLICE……10月発売予定／価格未定
- 闘神伝2……10月発売予定／7,800円
- ZERO DIVIDE…10月発売予定／7,800円
- ダライアス外伝……10月発売予定／6,800円
- ECSTATICAII 完全日本語版……11月発売予定／7,800円
- ザ・ラストエクスプレス……11月発売予定／価格未定

という7タイトル。プレイステーションからの移植あり，アーケードからの移植あり，海外からの移植あり。ジャンルも対戦格闘やシューティング，アドベンチャーゲームと，なんともバラエティに富み，しかも有名なタイトルがそろっているところがゲームバンクらしい。

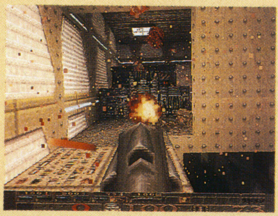
とくに『ザ・ラストエクスプレス』は，一度タイトルがあがりながら姿を消してファンをヤキモキさせた経緯がある。あのアニメーションを早く日本語で堪能したいものだ。

GAMEBANK 発売予定タイトル

個人的には『ダライアス外伝』の移植の完成度が気になる。また，いちばんの注目作は，もちろん『Quake』。これでさらに国内のインターネット対戦が盛んになってくれるとうれしいのだが。発売されたら「QuakeWorld」を導入してJapan National Team for Quakeで一緒に戦おうぜぃ（くわしくは8月号261ページ／http://www.jp.tri6.net/national/参照）。

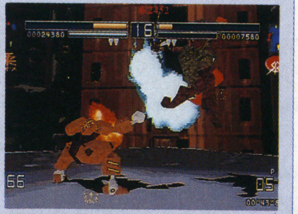
Quake

マップ構成や画面効果など，プレイヤー視点3Dシューティングの最高峰と言える作品。多人数対戦のおもしろさは驚異的。次ページでも紹介。



ZERO DIVIDE

PSで好評を博した3D対戦格闘。「攻性プログラムユニット」と呼ばれるさまざまなタイプのキャラが登場する。通信対戦可能。



闘神伝2

PSなどでヒットした3D対戦格闘。カンタンに必殺技が出せる親切設計が特徴。LANによる通信対戦機能が追加されている。

ECSTATICAII 完全日本語版

モンスターの襲撃によって壊滅状態にある王国を舞台に闘いをくり広げていくAVG。キャラクターの動きが前作より格段に進化している。

ザ・ラストエクスプレス

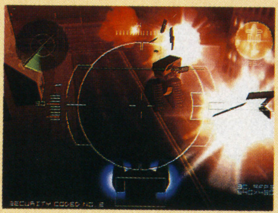
第一次大戦直前のヨーロッパ，“ファイアーバード”と呼ばれる財宝をめぐり，オリエント急行を舞台に，本格的サスペンス・ドラマが展開する。山寺宏一，井上喜久子，久川 綾など，豪華声優陣による完全日本語吹き替えがなされている。美しいCGも特徴だ。

ダライアス外伝

アーケードなどでヒットした横スクロール・シューティングの傑作。魚などをモチーフにした敵ボスキャラが特徴。2人同時プレイ可能。

G-POLICE

振動ジョイスティック「Force Feed Back」に対応したPSYGNOSISの3Dシューティング。細部まで描きこまれたグラフィックが秀逸。



Quake

■ゲームバンク ■Windows95
■価格未定 ■CD-ROM

『Quake』中毒者，さらに増殖か？

ゲームバンクから10月に発売されるこのパッケージは，Windowsアプリとしての『Quake』，いわゆる『WinQuake』がメインとなっている。今年の2月ごろからインターネット上で実行ファイルのみというカタチで配布されている『WinQuake』に，データファイルなど，実行に必要なもの一式がフルセットで付属しているもの，というわけだ。

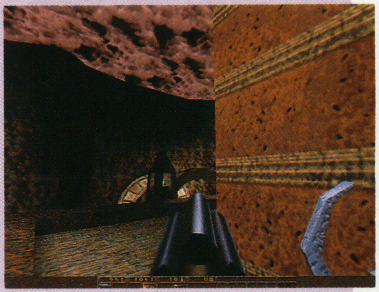
このゲームバンク版を待たずとも，従来のIBM-PC/AT互換機用MS-DOS版パッケージをインストールしたうえで，配布されている『WinQuake』を実行することにより，IBM-PC/AT互換機だけでなく，PC98でも『Quake』を遊ぶことはできた。しかし，MS-DOS版のインストーラが動かない点がネックとなっていたことはまちがいない。日本にはPC98ユーザーはまだまだ多い。このゲームバンク版の登場で，さらに『Quake』中毒者は増えるのでは？

また，『WinQuake』のほか，このパッケージには，Rendition Verite専用の『VQuake』，3dfx Voodoo/Rush専用の『GLQuake』も同梱される。比較のために同じ解像度でのそれぞれの写真も並べてみたが，そのちがいは歴然。やはりこれからの時代，3Dアクセラレータは必須なのだ。ちなみに，12月にデモ版がリリースされるという『Quake2』は，標準でVoodoo対応になるとのこと。ほかにも『Quake2』の描画エンジンを使ったゲームはたくさん登場する予定なので，このテのゲームが好きな人なら，Voodoo搭載3Dアクセラレータは必携のハードウエアになりそうだ。

◀ノーマル（Win）。テクスチャーは近づくと粗くなる

◀これはGL版。爆発処理の美しさはGL版の特徴なのだ

▶水中に武器が見える。これもGL版だけの機能のひとつ



▶VQuake。テクスチャーがなめらかに拡大される

BIO HAZARD for Windows95

■カプコン ■Windows95
■6,800円 ■CD-ROM

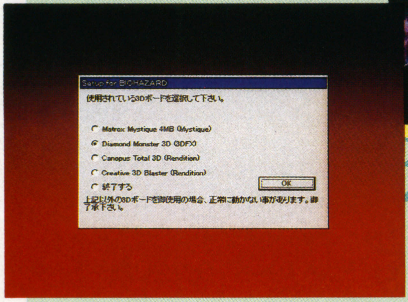
そこの廊下，曲がりたくないんですけど……

原因不明の遭難者が相つぐ，アークレイ山地・ラクーンフォレスト。ラクーン市警に所属する特殊工作部隊S.T.A.R.S.のブラヴォーチームは，その謎を調査するべく現地へと向かった。ところが彼らを乗せた探索用ヘリコプターまでもが，なぜか突然に消息を絶ってしまう。ラクーンフォレストでは，いったい何が起こっているのか？ 仲間たちを捜索するため，そして事件の全体像を究明するため，S.T.A.R.S.のアルファチームは，ラクーンフォレストへと急ぐ。そこで彼らが目にしたものは……。

こんなプロローグではじまる『BIO HAZARD』はプレイステーションで大ヒットした，リアルタイムの3DAVG。以前からNECのPowerVRを搭載したパソコンでのみ動作するものは存在したが，これはDirect3Dが動作するWindows95マシンを広く想定して作られたバージョンだ。もっともDirect3DというAPI自体，3Dアクセラレータの有無，種類によって，そのパフォーマンスや動作が大きく変わる。購入時には注意が必要だろう。

PS版そのままの移植，というわけではなく，ゲーム・バランスの再調整や，カットされてしまっていたシーンの復活など，一度遊んだことのある人にも見どころのある作りになっている。見比べてみるのも一興では？

▼インストール時に3Dアクセラレータを選択。製品名はちがっても同じチップが使われたボードならまずOKのはず



◀オープニング・ムービーがカラーになった。これもPS版からの変更点のひとつだ

あの恐怖が再び!!

▼追われるように逃げこんだ洋館に待っていたものは……

▲洋館のなかには，ゾンビのような化け物がウヨウヨしている。謎を究明し，脱出することはできるのか!?

©CAPCOM CO., LTD. 1996, 1997 ALL RIGHTS RESERVED.

バーチャファイター2

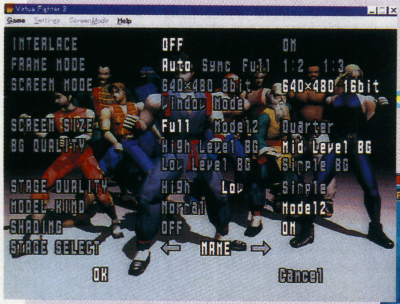
■セガ・エンタープライゼス
■Windows95 ■8,800円

Model2そのままのテクスチャーも貼れる！

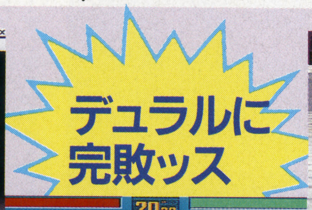
このゲーム，すでにサターンへの移植は2年ほど前に行なわれているが，なにせ3Dアクセラレータの標準が確立していないWindows95。この期間の長さが，開発の苦労を物語っている。しかも，結果的にWindows95版は，Direct Drawで描画が実現されているため，3Dアクセラレータを搭載せずとも，ほとんどのマシンで動作するのだから，驚きだ。

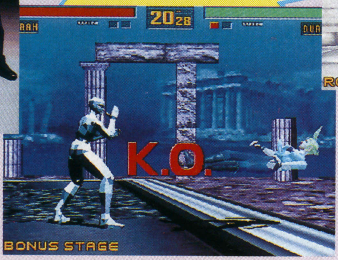
Windows95版では，アーケードで使われていた基板“Model2”と同じ解像度で表示することができるほか，同じキャラのテクスチャーを貼りこむことも可能だ。もっとも，このテクスチャはデータ量が多く，処理能力の低いマシンではパフォーマンスが落ちる。背景やステージなど，画面のクオリティを細かく設定できるので，兼ね合いを考える必要があるだろう。そもそも，ビデオカードが利用しているバスのクロックを考えると，現状のパソコンでは物理的に毎秒60フレームでの描画は不可能に近い。しかし，このWindows95版も，内部的な処理はつねに60フレーム分の計算をすることによって，操作感覚を同じようなものに保つという努力を行なっている。

エキスパートモードの学習結果や，リプレイのデータをファイルとしてユーザー間で受け渡しできるようになっている点も注目。“腕自慢”ができるというわけだ。



▲画面に関する設定画面。解像度や色数，背景やステージの細かさなど，マシンの性能に合わせて設定しよう

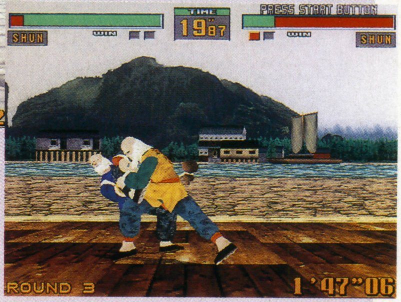




▲サラのサマーソルトがキマった。技の華麗さは『バーチャファイター2』の魅力だね

◀Model2と同じ解像度，画面のクオリティは最大。Pentium/166MHzでは無謀な試み

▼酔拳の使い手，舜帝は『2』からの新キャラ。相手の身体を回りこむように拳をたたきこむ，投げ技が炸裂！



©SEGA ENTERPRISES, LTD. 1994, 1997

Moto Racer

■EAV ■Windows95
■7,800円 ■CD-ROM

必見！ 超高速バイクレース

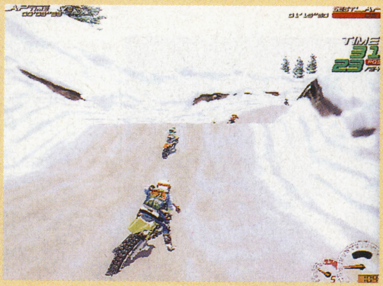
8月初旬くらいから秋葉原で輸入版が出まわりはじめた『Moto Racer』。近ごろあまり「これは」というレースゲームがなかっただけに，かなりの人気のようで，売り切れ続出。手に入らない，と嘆いているユーザーも多かったのだが，国内でも日本語マニュアル付きで発売されることになった。

内容は，というと，タイトルどおりのバイクレース。今までのものと，ちょっとちがうのが，オンロードだけでなく，オフロードも走ることができるという点なのだ。用意されているコースは，道幅が広くて高速コーナーが連続している「Speed Bay」，雪のかぶった屋外のコースを走る「Snow Ride」，西部のせまい公道を舞台にした「West Way」，スーパークロスのようにスタジアム内に作られたダートコースを走る「Dirt Arena」の4コース。これでどのコースも同じバイクでひた走る，となると，ただのイロモノになってしまうのだが，「Speed Bay」と「West Way」ではオンロードのバイク，「Snow Ride」と「Dirt Arena」ではモトクロスバイクに乗って走る。

売れるだけあって，このゲーム，たしかにすごい。3Dアクセラレータを積んだパソコンなら，Pentium/166MHz程度でも，ものすごくなめらかに画面が動き，スピード感にあふれている。このフレームレートの高いレース画面は一見の価値がある。オフロードでのスタート時，フロントが浮かないようにライダーがヒジを張ったりと，妙な芸の細かさも見せてくれて，ナイス。

▲性能のちがう8台のなかから，自分の愛車を選択できる

◀気持ちいい高速コーナーのつづく「Speed Bay」



▶雪のなかを走る「Snow Ride」。むずかしいぞ

▶スーパークロスのような「Dirt Arena」

キング オブ サバンナ

■エー・アイ・ソフト ■Windows95&3.1
■7,800円 ■CD-ROM

サバンナの掟(おきて)を学び，王になるのだっ！

ディスカバリーチャンネルという名前に聞き覚えはあるだろうか？ これは，パーフェクTV！やケーブルテレビ，CS放送などで観ることのできる，科学教養番組の専門チャンネルのことだ。動物の生態や，科学技術，歴史，スポーツドキュメンタリーなど，あつかう題材は幅広く，また，どれも質の高い番組ばかりで視聴者を飽きさせることがない。ここで紹介する『キング オブ サバンナ』は，そのディスカバリーチャンネルによって開発されたソフトなのだ。

内容はといえば，1頭のライオンとなって，狩りを覚え，敵から身を守ることを知り，そしてライオンの生態を知るというもの。言うなれば教育ソフトなのだが，リアルタイムの3Dアクション・ゲームに仕上がっているところが楽しい。ジョイスティックやキーボード，マウスなどを使ってライオンを操作し，サバンナをかけめぐり，密猟者や原住民など敵を攻撃し，獲物になる動物を見つけて狩りをするのだ。ゲームは，全部で10のレベルにわかれていて，それぞれ目的が設定されている。レベルが進むたびに子ライオンだったプレイヤーキャラはだんだんと大きくなり，最後には群をひきいるボスへと成長する。また，その要所要所では，実写映像による解説ビデオが流れるようになっているのだ。

ディスカバリーチャンネルらしい目のつけどころのよさはあるのだが，操作性が今ひとつよくないのが難点。もうちょっと遊びやすければかなり楽しめるのだが……。

◀オープニングやゲーム途中など，実写映像も多数収録

◀各レベルの最初には何をすべきなのかが表示される

▶エサとなる動物，敵の存在など，まずはそれらを学ぶ

▶マップ画面を表示させることも可能。周囲を把握せよ

とらっとろーど

■メディアクエスト ■Windows95
■1,980円 ■CD-ROM

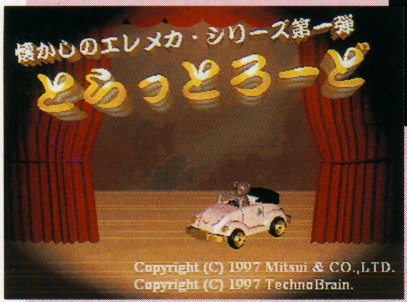
懐かしのエレメカがパソコンに登場だ！

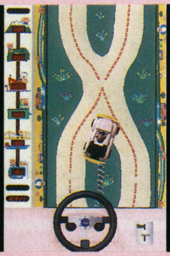
この『とらっとろーど』は，“懐かしのエレメカ・シリーズ”と名づけられたシリーズ作品の第1弾だ。“エレメカ”というのは，テレビゲームとはちがう，コインを入れて楽しむ機械式ゲームのこと。今でもいろいろと新作が登場するが，このシリーズで集められているものは，そういった新しいものではない。あまりハイテクの香りのしない，デパートの屋上やホテルのゲームコーナーなんかが似合いそうな，古くさいものばかりなのである。

これに収録されているのは，『ポルル君の旅行』『ミニドライブ』『アンタッチャブル』『インディ500』という四つのゲーム。画面を見てみれば，どれもどこかで見たことあるような気がするにちがいない。たとえば『ポルル君の旅行』は，ローラーに巻き付けられた布製のコースの上を，模型のクルマを走らせるもの。コース上に設置された突起をクルマが通過すると，走行距離が伸びていく。『ミニドライブ』も同じようなタイプだ。また，『インディ500』は延々とつづく左まわりのコーナーが透過光で映し出され，異なるスピードでつぎつぎと近づいてくる他車にぶつからないように追い抜いていく。

どれもゲームとしてのおもしろさはさほどではないが，妙に熱中してしまう単純さを持っている。

▼これがタイトル画面。いまのところ，発売は10月の予定。メニューの「ゲーム」から，4種類のゲームを起動する

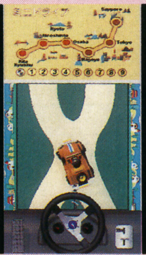




▲『ポルル君の旅行』。ハンドルを回してコースを外れないようにクルマを動かす

▶『インディ500』とは大胆なタイトル。オーバルらしく，えんえん左コーナーがつづく

▼タイトルこそ『ミニドライブ』だが，北九州から札幌を目指すドライブゲーム



理屈抜きに楽しもう

編集部の動物好きによるDIGITAL PET特集 前編

デスクトップの天使たち

動物愛護週間も近いということで(?)，編集部きっての動物好きの中村と，爬虫類ほかヘンな生き物マニアのやぶらーがおくるこのコーナー。2か月にわたって，パソコンで楽しむことができる，さまざまな動物たちとのコミュニケーション・ソフトを特集します。（文／中村京子）

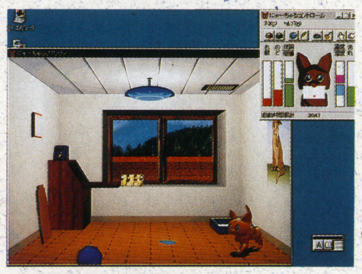
カワイイ動物たちで心のリフレッシュを

ペットはいいね。ペットは心をうるおし(以下略）というカンジで，近年は「愛玩」ではなく「パートナー」として，飼い主にとってかけがえのない存在となっているペットたち。かく言うワタシの家でも猫を飼っているんだけど，これがカワイイくて仕方がない。たとえ仕事が忙しくて終電で帰ってきても，あのどんぐりまなこで見つめられて，前足でヒザをたたかれたらもうメロメロ。疲れなんてどこか行っちゃうのだ。

しかし現在は，住宅事情，自分の生活状態など諸々の理由で，ペットが飼いたくても飼えない状況にある人も多い。そこで注目してほしいのが，パソコンのディスプレイ上で育てることができる「デジタル・ペット」。最近では「たまごっち」のブレイクが記憶に新しいけど，パソコンではそれ以前からいくつかの同系統タイトルが登場している。しかも生態やしぐさがかなりリアルで，実物とくらべてもひけをとらないものも多い。

現在パソコンで発売中&近日登場予定のおもなデジタル・ペット飼育ソフトは，下表のとおり（なかには飼育というよりゲームっぽいのもあるが)。「現実のペット飼育系」と「特殊生物育成&発展系」のふたつが大きなウエイトを占めているようだ。今回は，このうちの前者――仕事の合間に疲れた心を癒してくれる，かわいい天使たちを紹介しよう。

◀マンガ家，一条ゆかりさんが飼っているコリーがモデルの『育て！蘭丸君』



◀猫型の人工生命を飼育する『にゃーちゃるリアリティ』

▶「ペット」「育成」ではないが，その愛らしさは特筆モノのフィンフィン

●おもなペット飼育&育成ソフト

対応機種	タイトルorシリーズ名	発売元	コミュニケーションの対象	発売日
Win95	微生物進化論 ダーウィンポンド	ADVAN-G	微生物	発売中
Win95	育て！　蘭丸君	アルファ・オメガソフト	犬	10月31日発売予定
Mac	ニセミジンコのうそひみつ	イタチョコ・システム	ニセミジンコ	発売中
Win95	ディア・ドッグ	インプローレ	犬	発売中
Win95	ディア・キャット	インプローレ	猫	発売中
ハイブリッド（Win3.1／95／Mac）	キャッズ	ヴァージンインタラクティブ	猫	発売中
ハイブリッド（Win3.1／95／Mac）	ドッグズ	ヴァージンインタラクティブ	犬	発売中
ハイブリッド（Win95／Mac）	オッドボールズ	ヴァージンインタラクティブ	ヘンな生き物	発売中
Win95	クリーチャーズ～ノームたちの世界	ヴァージンインタラクティブ	ノーム	発売中
Win95	ピクシーガーデン	NECインターチャネル	妖精	発売中
Win95	ピクシーガーデン・アドバンスド	NECインターチャネル	妖精	97年内予定
Win95，Mac	アクアゾーン	オープンブック9003	魚	発売中
Win95，Mac	ピナ	オープンブック9003	小鳥	10月9日発売予定
Win95	にゃーちゃるリアリティ	カーメイト	猫	発売中
Win95	わんわんパラダイス	Spike	犬	発売中
Win95，Mac	たまごっちCD-ROM	バンダイ・デジタル・エンタテイメント	たまごっち	発売中
Win95	Cat's Forest	Visual Voice	猫耳少女	発売中
Win95	テオ～もうひとつの地球　フィンフィン	富士通	フィンフィン	発売中
Win95	ワンだーライフ	メディアラボ	犬	発売中
Win95	ワンだーライフダッシュ	メディアラボ	犬	発売中
Win95	ニャンだーライフ	メディアラボ	猫	発売中

デスクトップでいつもいっしょ♡カワイくて仕事どころじゃない?

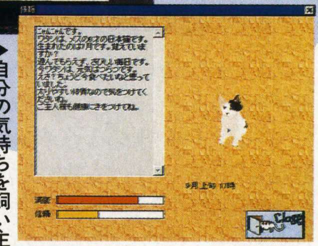
猫好きなら必ずチェックしておきたいのが，この2タイトル。どちらも数種類の仔猫のなかから1匹を選び，エサをあげたりコミュニケーションをとりながら成長を見守っていく。また，デスクトップ・アクセサリにもなってくれるので，他のソフトを起動していても，彼らが画面内をてこてこ歩き回る姿を見ることができる。デジタル・ペットのスタンダードと言えるソフトだ。……と，こうして概要だけ書くと同じような印象を受けるかもしれないけど，実際触れてみると，じつは細部がかなり異なるのがわかる。

『ニャンだーライフ』は，細やかな世話が必要。食事の分量調整，トイレのしつけ，お部屋の掃除，体の手入れなどなど，飼い主がやるべきことは多いが，飼育難易度とシミュレーション速度を変更することで，パソコンの使用頻度に応じたコミュニケーションが可能だ。だからといってあまりコンピュータにまかせたままにしていると猫がグレてしまうぞ。『ディア・キャット』は，『ニャンだー～』にくらべて細かい配慮が必要ないぶん，もう少しラフなつきあいかたになる。しかし，このソフトでは「猫の情報」を随時チェックし，猫の気持ちを察することが大切。飼いはじめのころはたいてい寂しがっているので，たくさん遊んであげよう。年頃になれば仔猫を誕生させることもできるが，そうするためにも，日頃から彼らを注意深く観察することが重要なのだ。

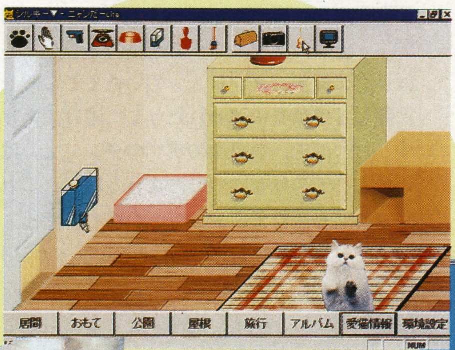
このように，似て否なるコミュニケーション法を持つふたつのソフト。どちらを選ぶかはプレイヤーの好みだけど，いずれも忘れてはならないのが彼らへの愛情。最後まで責任を持って飼うということは，現実のペットもデジタル・ペットも同じなのだから。

「ディア・キャット」

■インプローレ
■Windows95
■5,800円
■CD-ROM
■発売中



▶自分の気持ちを飼い主に話す猫。このほのぼの感がイイ。要求にはちゃんと応えてあげなきゃね



「ニャンだーライフ」

■メディアラボ ■Windows95
■9,800円 ■CD-ROM
■発売中

ねこの見る夢 どんな夢?

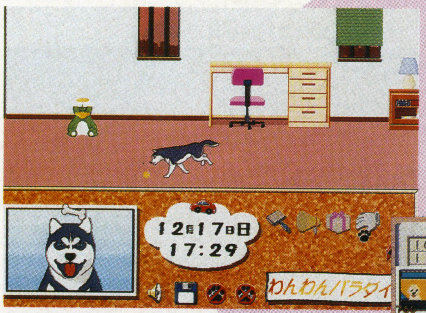
◀寝ている猫にポインタを合わせると……。思わず顔がほころぶ一瞬なのです

しつけに散歩，コンテスト…犬を育てるのってタイヘンなのネ

小鳥，猫は飼育経験があるけれど，犬は飼ったことのないワタシ。「犬は手間かかりますよ～」というライターの声を頭の片隅におきつつ手に取ったのが，このソフトである。画面内の動物を見て心をなごませるタイプではなく，犬を3年間元気に育てるという目的があり，さらにいくつかのイベントも用意されている，育成SLG色の強いソフトだ。

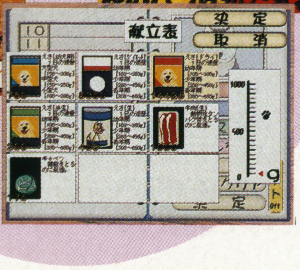
と言っても通常の育成SLGのように，パラメータとのにらめっこになるのではない。エサの管理，「お手」などのしつけ，散歩，各種大会のための訓練など，実際に犬を飼うのと同じことができるようになっているので，それらを愛情を持って行なってさえいれば，犬は必ず応えてくれるという仕組みなのである。

なるほど，散歩やしつけはたしかに猫よりタイヘンだし，加えてこのゲームでは，さまざまなハプニングも起こる。でも，あせらずゆっくりつきあって，かわいい「ちょびん」(←犬の名前)を幸せにしてあげたいと思う。



◀メイン画面。左下の顔が犬の気持ちを表す

▲しつけを覚えさせるのはタイヘン。できなくても怒っちゃダメ



◀月～金曜は1日のスケジュールを立てて，オートで進行させる。エサの量や散歩は重要だ

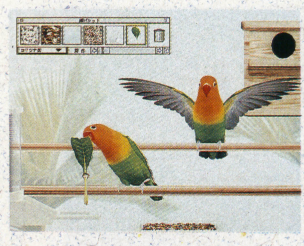
「わんわんパラダイス」

■Spike ■Windows95 ■5,800円
■発売中 ■CD-ROM

ただいま開発中 小鳥飼育ソフト『ピナ』近日登場

オープンブック9003から，デスクトップ・ライフシリーズの第2弾として登場する『ピナ』。用意されているのは，ルリコシボタンインコとベニスズメの2種類。どちらも，とてもリアルに描かれている。

彼らはたとえ同じ種類でも，羽の色，エサの好み，鳴き声，性格など，1羽ごとの個性を持っている。さらに，慣れてくると，飼い主を呼んだり，手からエサを食べたりもしてくれるらしい。でもワタシとしては，小鳥のあのきょとんとした表情としぐさを見られるというだけで，幸せなのですよ。



◀Win95とMacで，10月9日発売予定。価格はそれぞれ18，800円

ダンジョンキーパーを生き抜く方法 中級編

本土防衛のためのなぜなにQ&A

■エレクトロニック・アーツ・ビクター ■Windows95 ■CD-ROM ■7,800円

前回は基本部分を解説したので，今回は一歩進めて，ダンジョン防衛のためのQ&A特集を組んでみたぞ。守りの弱いプレイヤーは熟読すべし。(講師／Fooすけ)

「敵の侵攻を防げない!」と嘆くアナタの質問にバッチリ回答!!

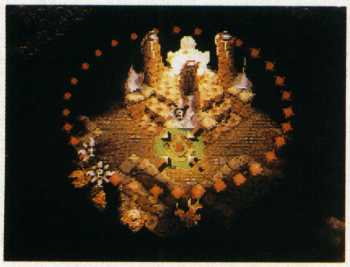
領土拡張→敵地占領という黄金パターンの快感を知ると，どうしても忘れがちになるのがダンジョンの防衛。というわけで，ここでは読者から寄せられた質問のなかでも，とくに防衛戦で起こりやすい状況についての対処法を解説していくことにしよう。

Q 黄金発掘しながら領土拡張していたら，いきなりオレのダンジョン内部に敵が出現。撃退するのに，ものすごい被害が生じました。いったいヤツらはいつの間に内部に侵入してきたのですか？ じつはプレデターですか？ (埼玉県・角田ベス)

A キミは領土拡張を先行しすぎて壁の重要性を忘れているね？ そういう状況を回避するためには，ひと部屋完成するごとにインプをピックアップし，壁の近くで右クリックして解放してやろう。壁の補強をはじめるぞ。こうしておけば，敵が「粉砕」の魔法を使わないかぎり，勇者や敵のクリーチャーの侵攻をはばみつづけてくれる。あと，プレデターはこのゲームには出てきません。

Q まあ聞いてくれ。ゲーム・スタート直後に，手近にある金塊を掘ろうとしたら，突然敵が出現したのだ。しかも，こっちにはインプしかいなくて，いきなり全滅させられた。ああもう! (東京都・たけさん)

A まあ落ちつけ。ところで「邪眼（じゃがん）」は使ってるかな？ 掘る前に使えば，その場所に何があるかを見ることができるぞ。そんなワケだから，未開の地を掘り進むときは「邪眼」で調べるクセをつけるようにしよう。それができないときは，その場所にカーソルを合わせて，音で何が存在するかを判断する高等テクニックもある。ただし，要訓練。



◀「邪眼」は，未開拓地などの，ふだんは見られない場所が視認できるようになる

Q 混戦状態にある味方を「治癒（ちゆ）」で回復させようとしても，あまりに味方が多すぎて，ターゲットを特定する前に死んじゃうんだけど。なにかいい方法はありますか？ やっぱりアレですか？ (千葉県・みけぴい)

A アレってナニ？ まあいいや。まず「治癒」を選ぼう。それから，戦闘ウインドウのなかの，体力が少ない味方にカーソルを合わせて，左クリックでOKだ。ハッキリ言って超便利。説明書にも書いてあるよ。

▶まず，戦闘ウインドウを開いてから「治癒」の魔法アイコンをクリックするのだ

◀しかるのちに，目標となる味方（体力が少ないクリーチャー）に合わせて左クリック

Q 敵の集団が大挙して押し寄せてくるので，クリーチャーを使って撃退してます。でも，2〜3回連続で侵攻されると，強いクリーチャーもみんな死んでしまい，結局は押し切られてゲーム・オーバー。なにかいい対処法求ム! (東京都・YSむっちい)

A 軍資金が豊富にある場合は「雷撃」の魔法で援護するといいだろう。この魔法は，左のボタンを押しつづけていると威力や効果範囲が大きくなるぞ。味方に当たっても被害は出ないので，混戦時も有効だ。軍資金に余裕がない場合は「落盤」の魔法で相手を追い払うのがベストだろう。ただ，この場合，相手は時間がたつと再侵攻をかけてくるので，その前に体勢を立て直さねばならない。

Q ボクは自他共に認める『ダンキー』慎重派ですが，ボクの配下のインプたちはボクに似ず，ダンジョンのいたるところを占領しては勇者に追われたりして逃げてきます。おかげで，構築中のボクのダンジョンはいつもハチの巣をつついたような騒ぎ。これじゃあ落ち着いてダンジョンが作れません。助けてアンパンマン! (東京都・うり)

A 『ダンキー』……。それはさておき，そういう状況を回避したいなら，ドアのある部屋にカギをかけて閉じこめておくのがカンタンでいいだろう。また「訓練所」の広さに余裕があるなら，ピックアップ→解放の手順を踏んで訓練させておくのも手だ。それから，個人的にはメロンパンナちゃん希望。

Q うちのクリーチャーは，戦いで大ダメージを受けた場合，全快するまで眠ってばかりで，そのあいだはちっとも働いてくれません。「治癒」の魔法と軍資金があれば強引に回復させられるけど，どちらか片方，あるいは，そのどちらもない場合にはどうすればいいの？ (東京都・おにょぞー)

A たしかに，魔法での回復は軍資金もかかるし，なるべくなら使いたくないところ。また，自然に回復するのを待っていられない気持ちもよくわかる。そんな場合は，ニワトリ小屋のニワトリをピックアップし，負傷しているクリーチャーのうえで解放してやろう。そうすれば，クリーチャーはニワトリを食べて体力を回復するぞ。

▲このテクニックを使うときは，広大なニワトリ小屋があったほうがいい。ニワトリがいなくなると，機嫌が悪くなるクリーチャーもいるしね

堅固な要塞とは!?防衛に適した配置を考えよう

例1：ダンジョンハートに通じる道を少なくする

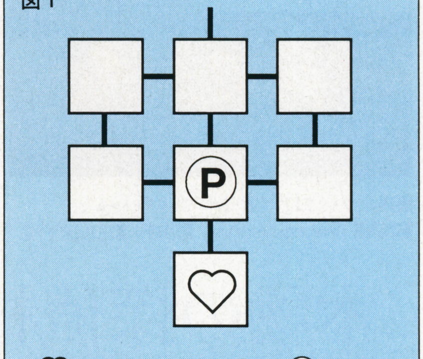
この戦法は，防衛型ダンジョンを構築する際における，基本中の基本。最初からダンジョンが構築されてないステージなら，図1にあるように，ダンジョンハートから伸ばす道は門につながる1本だけにして，さまざまな分岐は門からスタートさせるといいだろう。より完璧な防御を行なうなら，壁の補強も忘れないようにすることだ。

また，部屋と部屋を隔離するようなダンジョンでは，ダンジョンが持つ有機性が失われてしまう。ねぐら，ニワトリ小屋，宝物庫など，使用頻度の高い部屋はなるべく隣接して作るようにして，クリーチャーをあまり遠くまで歩かせないようにしたい。

さて，ダンジョンを広げるときに問題になるのが金塊のある場所。軍資金を確保するためにムダな通路を増やすのでは意味がない。そういうことのないように，部屋を掘る前は，全体マップなどを使って金塊の位置をしっかり把握（はあく）しておくのも重要な戦略だ。

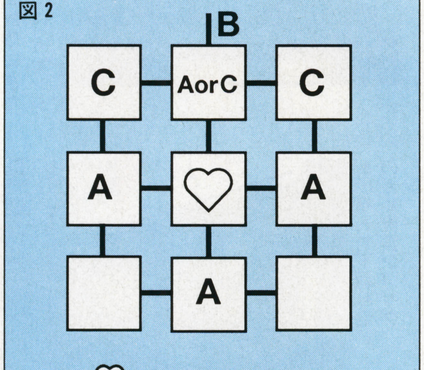
そうしてある程度ダンジョンができあがってきたら，今度は別の場所に，第2の拠点を構築していくのもいいだろう。この場合は，部屋の位置を気にせず縦横無尽（じゅうおうむじん）に部屋と通路を張りめぐらせて，どんどんクリーチャーを引き寄せながら戦線を拡大させていこう。

図1



例2：部屋そのもので防衛ラインを張る

図2



前述のダンジョンとは対照的に，最初から部屋が作られていたり，ダンジョンハートが広い場所に設置されていた場合は，通路の設定のしようがない。そんなときは，クリーチャーが常駐している部屋を周りに作り，敵が近寄れないようにするのだ。

まず，クリーチャーが常駐していて，かつ防衛の役に立つ部屋を，使える順に紹介していこう。

●訓練室：強力なクリーチャーを訓練させておくのがコツ。レベルが高いクリーチャーは，さまざまな特殊能力を使って敵を撃退してくれるはずだ。欠点は維持費のかかることか。

●図書館：ウォーロックやドラゴンなど，強力なクリーチャーのたまり場。ただし，すべての研究が終わると無人になってしまう。

●工房：バイルデーモンがいる場合にかぎり，強力な部屋として活用できる。

●ねぐら：つねに数匹はここで寝ているので，敵がくれば即座の応戦も可能だ。

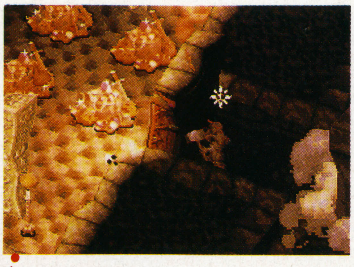
これらの部屋を，プレイヤーの好みで図2にあるAの位置に配置しておけば，多方面からの攻撃にも対応が可能となる。また，敵の侵攻がBからの方向のみにかぎられるようなステージであれば，Cの位置に上記の部屋を配置することで，強力な防衛ラインが完成するぞ。

例3：ドアやトラップを活用する

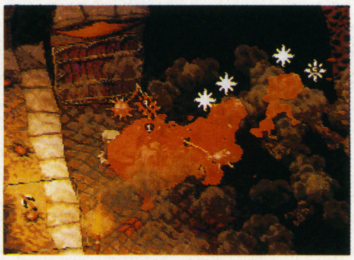
「工房」があり，ドアやトラップを作ることが可能なステージのみ有効な手段。

図3-1のように，ドアの出入り口であるBにトラップを設置し，通路であるAにドアを設置するのが基本となる。また，通路が長い場合は，図3-2のように，ドアとトラップを交互に設置するのが効果的。なぜなら，こうしておけば，敵がドアを破壊しているあいだにトラップが作動し，効率よく敵にダメージを与えることができるからだ。また，混戦中であっても，設置しているトラップが「雷撃の罠（わな）」であれば，味方に被害がおよぶことはない。多用すべし。

これらの方法は，例1や例2で紹介した戦法に組みこむと，さらに強力な防御効果を発揮する。また，トラップを複数組み合わせることでも高い防衛効果を得られる。



▲ハッキリ言って木のドアはもろい。できることなら，より強いドアを設置すべきだ



▲トラップのなかには，味方にまで被害を与えるものも。場所を考えて設置すること

図3-1

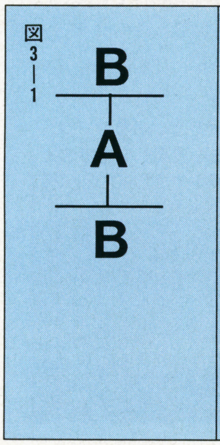
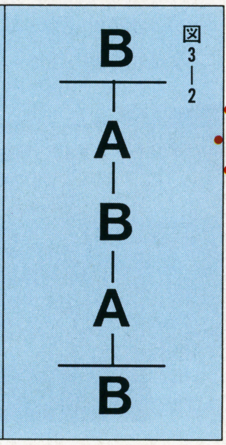
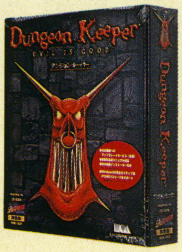


図3-2



祝『ダンジョンキーパー』日本語版，発売決定!!

『ダンジョンキーパー』には興味あるけど，英語版はちょっと……というプレイヤーに朗報！　今年末に『ダンジョンキーパー』日本語版が発売されることが決定したのだ！　でも，年末までなんて待てない，というかたもご安心めされ。日本語版の発売と同時に，英語版から日本語版へのアップグレード・サービスもはじまるぞ。ただし有料。



▲これが『ダンジョンキーパー』のパッケージ。見かけたら即買いの逸品ですぞ?

■発売元：ダイナウェア　企画・制作：プレジャードーム
■対応機種：Windows95&Macintosh　■6,800円　■9月21日発売予定

探偵術のすべてがわかる!!

完全探偵マニュアル

CD-ROM版

あのベストセラー「完全探偵マニュアル」が新感覚の探偵ゲームとなって登場！　ファン垂涎（すいぜん）のこのタイトルを，取材記事もまじえながらお届けする。　（文／林　秀人）

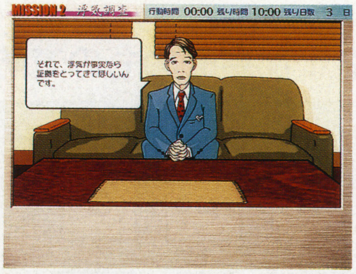
本物の探偵社が監修した本物の探偵ゲーム!!

学習性の高い巧みなシステム

シャーロック・ホームズ，エルキュール・ポアロ，フィリップ・マーローウ……と小説に登場する名探偵たちを数え上げればキリがないが，なにも探偵が活躍するのは架空の世界にかぎったことではない。現在，日本では約2万人もの探偵たちが現役で活躍しているというから驚きだ。そのなかでもとくに有名なのは，あのベストセラー「完全探偵マニュアル」や探偵養成学校などで名を馳（は）せている総合探偵社「ガル・エージェンシー」だろう。テレビなどでその名を聞いたことがある人もいるとは思うが，今回紹介するソフトは，そのガル・エージェンシーが監修に参加した本格的な探偵ゲームなのだ。

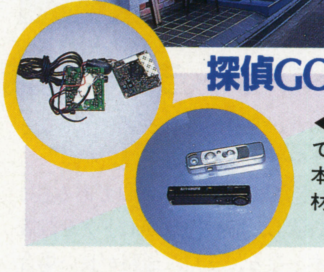
さっそくシステムを説明しよう。基本的にこのゲームは，難易度ごとに三つのコースが用意されていて，各コースは「カリキュラム」「ミッション」というパートにわかれている。プレイヤーは，まずカリキュラムで探偵に必要な知識などを学び，最後に用意されている○×形式の小テストに挑（いど）む。それに合格すると，晴れてミッションと呼ばれるAVGパートに進めるという仕組みだ。ただしミッションには日数制限があるため，非効率的な行動をとっていると，ただちにやり直しとなってしまう。つまり，カリキュラムの内容を確実に把握（はあく）していないと，ミッションはクリアできないというわけだ。この学習と実戦の巧みな相互関係が，本作をユニークかつ学習性の高い作品にしているぞ。

▲「カリキュラム」の1シーン。きちんと学習内容を把握しておかないと，あとで泣きをみることに



◀浮気調査を依頼にきた男。いかにもというカンジ

▶原宿・竹下通り沿いのガル直営ショップ



探偵GOODS

◀取材で見せていただいた，本物の探偵機材の数々

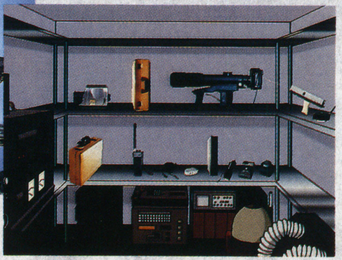
リアルな画面の秘訣を取材で確認してきたぞ！

まずは下の2点ずつの写真を見くらべてほしい。実在の探偵社が監修に参加した成果を確認してもらえることと思う。尾行シーンなどは，アングルこそちがうものの，十分雰囲気が出ているのではないだろうか。ことにマシンルームは，あまりにもゲーム画面に近いので驚いたほどだ。取材に協力していただいたガルの染谷さんからは，実際の探偵業に関する深～いお話を聞かせていただいたのだが，誌面の都合上，掲載できないのが残念。ちなみに取材当日は，機材開発担当である染谷さんと，取材に同行したやぶらーが，探偵グッズに関して，さらにディープな話題で盛り上がっていたぞ。

▲尾行シーンの再現写真。陽気な染谷さんの鋭い視線が光る！

▼こちらはゲーム画面。現実的な街の風景がよく再現されている

▲さまざまな機材が並ぶマシンルーム。マニアックな品がゴロゴロ



▼ゲーム画面ではこんなカンジ。各機材の解説も充実しているのだ

今年は有明 AMショーがアツい

アミューズメントマシン

今年も，AMショーの季節がやってきた。今回のショーも，期待の新作や人気タイトルの続編が目白押しだぞ。　　　（文／開田清隆）

追いつかれないように漕げ！

9・20〜21は有明ビッグサイトへGO！

アーケード・ゲームの新作が一堂に会する，ファンにはおなじみのイベント「アミューズメント・マシンショー（AMショー）」が，今月18〜21日の4日間，有明の東京ビッグサイトで開催されるぞ。

今回のショーでは，下のリストにある計34タイトルの出展が予定されている。ここではそのなかから，カプコンのコミカルな対戦格闘『ポケットファイター』，SNK初のポリゴン格闘『サムライスピリッツ〜侍魂』，ナムコの川下りゲーム『ラピッドリバー』の3タイトルの画面写真を公開しよう。

なお，今回のショーの一般入場日は，20〜21日で，入場料は2000円（小学生以下1000円）。当日は，いくつかのブースでイベントも行なわれる（セガでは『バーチャ3tb』や，特別ゲストとの『花組対戦コラムス』大会などを予定）。ファンなら行くしかない！

ラピッドリバー

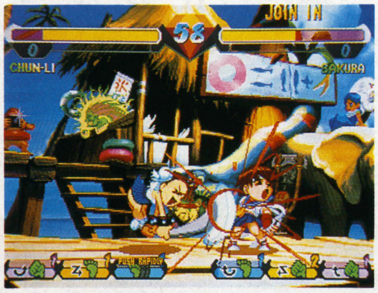
byナムコ

▲大型筐体を使用した川下りゲーム。手漕ぎ式のオールでボートを操作し，ジャングルや渓谷の川を進む。ふたり同時プレイで楽しさ倍増。

ポケットファイター

by カプコン

▶デフォルメされたカプコンの人気キャラが大活躍するのだ



▲キャラクターのアクションが多彩で，表情も豊か。ステージの背景にも注目しよう

サムライスピリッツ〜侍魂

by SNK

▲あの『サムスピ』がポリゴン化。おなじみのプラズマブレードもこのとおり

◀半蔵対新キャラの磐馬。こんな視点での戦いもカッコイイ

キミの注目タイトルは？ '97AMショー出展予定タイトルリスト

メーカー	タイトル	ジャンル
SNK	幕末浪漫〜月華の剣士	対戦格闘
	サムライスピリッツ〜侍魂	対戦格闘
	ラウンドトリップRV	レーシング
カネコ	ジャンジャンパラダイス2	麻雀
カプコン	ポケットファイター	対戦格闘
	ストリートファイターIII 2ndインパクトジャイアントアタック	対戦格闘
コナミ	ファイティング武術（ウーシュ）	対戦格闘
	レーシングジャム	レーシング
	ダッシュ＆ガン	ガン・シューティング
サクセス	コットン2	シューティング
ジャレコ	オーバーREV	レーシング
	カショキング	アクションパズル
	テトリスプラス2	アクションパズル
スクウェア/ドリームファクトリー	エアガイツ（仮）	対戦格闘
セガ	モーターレイド	レーシング
	ウォータースキー	水上スキー
	バーチャファイター3tb	対戦格闘

メーカー	タイトル	ジャンル
	スカッドレース プラス	レーシング
	ル・マン24	レーシング
	ウィンターヒート	スポーツ
	花組対戦コラムス	アクションパズル
	ゲットバス	釣り
	電脳戦機バーチャロン2（仮）	3Dアクション
タイトー	Gダライアス バージョンII	シューティング
	サイキックフォース2（仮）	対戦格闘
	きらめきスターロード イントロ倶楽部	クイズ
テクモ	ギャロップレーサー2（仮）	競馬
ナムコ	ワールドスタジアム'97	野球
	ラピッドリバー	川下り
	リベロ・グランデ(仮)	サッカー
	モトクロスゴー！	モトクロス
ビデオシステム	対戦麻雀ファイナルロマンス4	麻雀
彩京	ストライカーズ1945II	シューティング
	対戦ホットギミック	麻雀

AMショーまで待てない!!
ストリートファイターIII
2nd IMPACT GIANT ATTACK

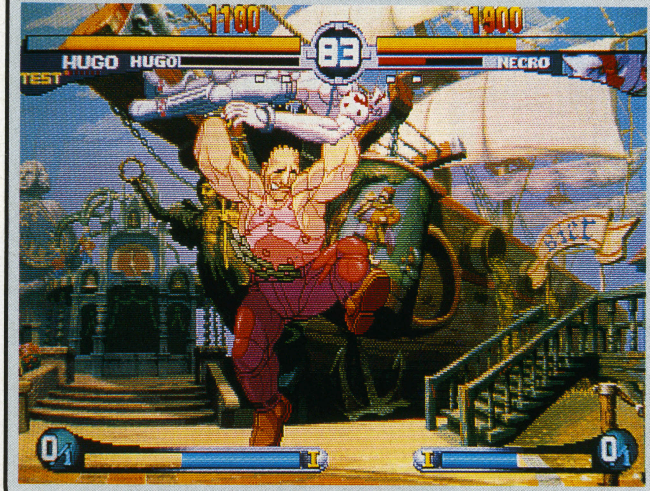
ゲーム性はもとより，美麗なグラフィックやキャラクターが人気を集めていた『ストIII』のニュー・バージョンが早くも登場！　今回は，新キャラを中心に，新システムなども紹介していこう。
（文／加藤義文）

■カプコン　■対戦格闘
■発売日未定

新キャラクター参戦！　彼らはいったい何者だ!?

鉄血の大巨人ヒューゴー

見るからに巨大なその体軀(たいく)は，アレックスをはるかにしのぐ。彼の素性はまだ明らかではないものの，パワーファイターであることにまちがいはなさそうだ。



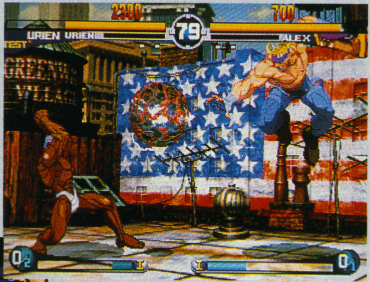
◀▼左の写真はおそらく必殺技であろうデッドリードライブ，下の写真はスーパーアーツのメガトンプレスだ。ところで，ヒューゴって『ファイナルファイト』のアンドレに似てない？

◀ヒューゴーのシュートダウンバックブリーカーがネクロに炸裂。この技に見られるように，彼の技には膂力を生かしたものが多いようだ。ちなみに，背景は本作で初登場となるドイツのビアホールステージ

反逆の使徒ユリアン

前作のボスキャラであるギルを連想させるシルエットは，彼がなぜ「反逆の使徒」と呼ばれるかを想像させるのに十分な説得力がある。さて，その正体やいかに？

▼▶右の写真はユリアンのメタリックスフィアで，ギルのパイロキネシスよりも大きな弾が飛ぶ。下の写真は，いぶきがタイラントパニッシュを食らっているところ。スーパーアーツ発動中の背景がかっこいい



▶バイオレンスニードロップは，見た目がギルのムーンサルトニードロップと似ている。ブロッキングされるとやっぱりひどい目にあうのだろうか。この調子で基本技の性能までギルにそっくりだったら……強すぎか？

© CAPCOM CO.,LTD. 1997 ALL RIGHTS RESERVED.　※画面写真と記事内容は開発中のものです

戦略はさらに深く！　新システムを把握せよ!!

NEW FEATURE Ⅰ

EX必殺技の存在

本作でのEX必殺技とは，あくまでも必殺技を強化させたもの。『ヴァンパイア』シリーズで言うEX必殺技とは内容がちがうので注意せよ。意味あいとしては，同シリーズのES技のほうがぴったりくる。当然，使用するときはスーパーアーツゲージを消費することになるぞ。コマンドは，必殺技のコマンド＋ボタン横並び2個同時押しでOKだ。

◀いぶきのEX苦無は，いちどに2本の苦無が飛んでいく。しかし，EX苦無の軌道が固定だとすると，写真の角度ではあまり意味がないか？ケズリ目的で出すなら霞朱雀のほうが圧倒的に強いかも。まあ，それはそれとして，EX風斬りなんてのがあったら使えそうだね

▲寝ているオロめがけ，EX絶招歩法をキメようとするユン。……でも，なぜおじいちゃんは寝ているの？　眠いのか？　それとも血管が切れたか？

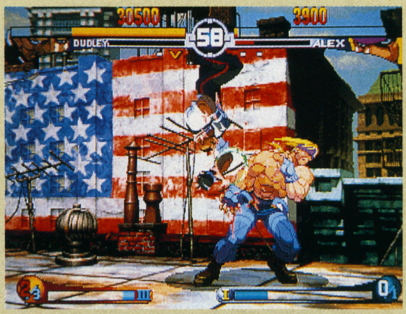
▶ヒューゴーのEXジャイアントパームボンバー。って，ホントに投げ技ばっかりなのかなあ，コイツ。なお，背景はエジプト。ユリアンのステージなのだろうか

NEW FEATURE Ⅱ

パーソナルアクションとは!?

それぞれのキャラに個別に設定された特別なアクションで，強Ⓟと強Ⓚを同時押しすることによって発動させられる。いわゆる挑発アクションのようなものと思ってもらっていいだろう。ただ，そのどれもが単に独自の動きをするわけではなく，キャラによっては特別な効力を持つものもあるという。残念なことに，現時点では何が起こるかは謎だ。

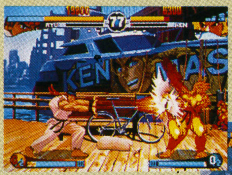
◀ユンが帽子を取り，エレナが逆立ちを……って見りゃわかるか



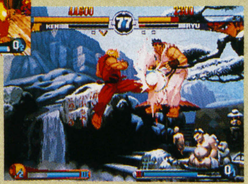
▲全国のダッドリー・ファンに朗報！　彼にも新必殺技は用意されているぞ！　ぃやったねぇ

新技もたくさん！キミは使いこなせるか!!

もてはやされるのは新キャラだけではない。当然，既存のキャラもさまざまなカタチでパワーアップしているのだ。どのキャラにどれだけの技が追加されたかの詳細は不明だが，これまで以上に闘いの選択肢が増えているのはまちがいないだろう。



◀ファイアー波動拳復活！　これでふたたびリュウが強くなる!?



▶これはなつかしの空中竜巻旋風脚ではございませんか！　今回も強いのかなあ

◀これは必殺技なのだろうか？　手を振る仕草がかわいらしいね

▲ついにユンにも鉄山靠が！　近ごろの拳法家には欠かせない逸品ですね。もしかして3段技？

AMショーまで待てない!!

FIGHTING 武術 WU-SHU

TM

コナミの3D対戦格闘ついに今月発売！

■コナミ
■対戦格闘
■９月発売予定

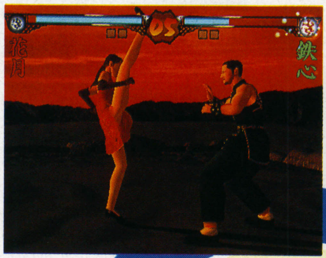
CGボード「COBRA」対応第1弾となる作品が，ついに今月登場する。最新の画面写真とともに，ゲーム・システムを紹介するぞ。（文／開田清隆）

アジア最強の格闘技が決定される！

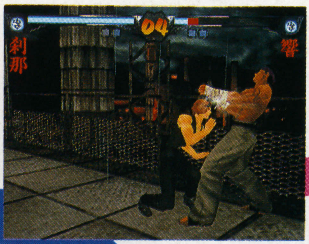
この『ファイティング武術』の大きな特徴は，登場するキャラ8人の格闘スタイルが，骨法や沖縄唐手，意拳，テコンドー，柔術，太極拳など，すべて東洋の格闘技となっていることだ。今回，それらの個性的な技がくり出されている画面写真を入手できたので，まとめてお届けしよう。8月号で掲載した開発途中のバージョンにくらべると，グラフィックがさらに美しくなっているのがわかるぞ。完成版に，さらに期待が高まる！

▲格闘スタイルは，骨法，形意拳，羅漢拳，沖縄唐手，意拳，テコンドー，柔術，太極拳の８つ

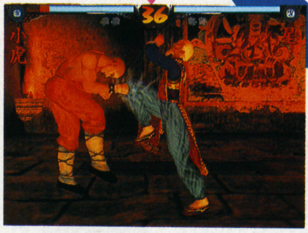
華麗な技の数々！



▶形意拳の使い手である「花月（ファ・ユイ）」。一撃必殺の突撃＆打撃系の技が強力。この蹴りも痛い？



◀▼骨法を使う「鳳 刹那」の掌底。浮かせ技らしい



▲星魁（セイクァイ）老師の流派は，星式太極拳。この連続写真は，相手の技をさばき，反撃したところ

◀▲早乙女流柔術を使う早乙女 椿（さおとめつばき）の回転投げ。これ以外にも，早乙女流柔術にはさまざまな投げ技がある

ゲーム・システムが明らかに！　武術ゲージとは？

『ファイティング武術』で採用されているシステムやゲームモードのなかから，特徴的なものを紹介しよう。

●FREEWALKシステム

ダッシュ，軸移動など，移動に関するコマンドをほとんど1アクションにすることで，キャラクターの移動を従来より簡単に行なえるというもの。

●AI対戦モード

プレイヤーの動きのクセを学習したCPUキャラクターと対戦することができるモード。キャラ別のランキングで上位のプレイヤーのイニシャル（ゲームクリア時に入力する3文字のイニシャル）が画面上に表示され，そのプレイヤーと対戦しているかのような雰囲気を味わえる。

●武術ゲージ（雲竜炎紋ゲージ）

武術ゲージが満タンになると，体力ゲージの脇にある雲竜炎紋ゲージが光り，相手に大ダメージを与える秘奥義「絶招技」が出せるようになる。武術ゲージは「アナログ的に量が変化する」とのことだが，詳細は不明。

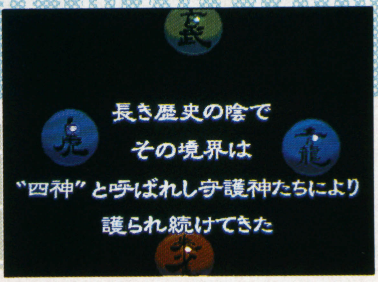
これが雲竜炎紋ゲージだ!!

▲雲竜炎紋ゲージが点灯すると，超破壊力を持つ「絶招技」が使用できる。これが勝利のカギだ

先取り大紹介③

AMショーまで待てない!!

—幕末浪漫—
月華の剣士



■SNK
■MVS
■発売日未定

ハイパーネオジオ64版『侍魂』に期待が高まるSNKが，『サムスピ』シリーズとは別に，新たな剣術格闘ゲームを発表した。オープニングやストーリーなどから，その雰囲気だけでも感じとってほしい。　（文／渡辺和歳）

舞台は幕末

『月華の剣士』の舞台は，維新の嵐を間近にひかえた幕末。幕末というと，維新志士や新選組を思い浮かべる人もいるかもしれないが，歴史には残らなかった裏の戦いという設定なので，それらとはまたちがうようだ。オリジナル対戦格闘ゲームとしてはかつてない設定だけに，独特な世界観を作りあげているぞ。

さて，気になるゲーム内容だが，残念ながら現時点ではほとんど判明していない。だが，同社の『サムライスピリッツ』と区別するためにも，何か独特なシステムがあるのではないかとは思われる。これらの情報は入りしだいお伝えするので，楽しみに待っていてくれ。

▼▶凛とした表情の女性キャラクター（右）。金色の髪からも察せるように，外国人である。手に持っている棒状のものはナギナタか？下のキャラクターは新選組の隊員のようにも見えるが……？　各キャラの設定も気になるところだ

気合いの入ったオープニングを見よ！

◀▲非常にこまかく描きこまれた登場人物総出演のオープニング・デモ。風来坊や野生児，はたまた忍者のような者まで，どれもひとクセありそうなキャラクターばかり。これらのキャラが実際のゲームでどのような動きを見せるのか，今から楽しみだ

◀本作の主人公である「楓」の勝利デモ画面。人を探しているだけのハズが，なにやら戦いに巻きこまれてしまったようだ。鎖国が解かれた幕末らしく，洋服を着ている点に注目してほしい

ストーリー

太古の昔より存在するふたつの世界……
生者が世界「現世」と，死者が在りし地「常世」。
……此のふたつをつなぎし境界を「地獄門」と呼ぶ。
そしてはるか神話の時代より，此の境界を守りし存在「四神」。
「東の青龍（仁）」「西の白虎（義）」「南の朱雀（忠）」，そして「北の玄武（礼）」。
人の世の歴史の影で，彼らは代を重ねその役をこなしつづけていった。

……時は流れ，「幕末」。
二百年以上つづいた徳川幕府……その長き平安の果てに武士は牙をなくし，人々は平和という「箱庭」の中で新たな「混乱」の兆しを感じはじめていた。
そして突然の動乱……
……日本全土を圧巻する未曾有（みぞう）の天災……「魔人復活」の噂……かつてないほどの「混乱」の中，人々はただ絶望しているかに見えた。

……しかし，そうではない者たちがいた。
いまだその牙を失わず，「混乱」に立ち向かう者たち……動乱の真の原因を確かめようとする者……その原因を知り，止めようとする者……また，図らずも原因の中枢をになってしまった者……この機に乗じて，野望を巡らす者……「魔人復活」に惹（ひ）かれる者……それぞれの思惑を胸に，大いなる運命に導かれし者たちの戦いがはじまる。

© SNK 1997　※画面は開発中のものです

■カプコン　■アーケード　■稼働中

『マーヴル・スーパーヒーローズvs.ストリートファイター』㊙情報大公開

『マーヴル～』が登場してから1か月あまり。本作には我々の想像以上に数多くの隠し要素が用意されていた。今月は，それらをイッキに紹介する。（文／白川大輔）

これが新たなヒーローたちだ!!

本作の隠しキャラは全部で6名。CPU戦で乱入してくるキャラもいれば，キャラ選択時に特定のコマンドを入力して出現させないかぎり，表舞台には現れないキャラもいる。ここでは，その6人を使うためのコマンドをすべて公開する。

なお，これらのコマンドは，カーソル位置とレバー方向以外は全キャラ共通。右上の文のAとBに，使用したいキャラに対応した下表のA，Bを代入すればOKだ。たとえばシャドウを使いたければ，カーソルはダルシムに，レバーの入力方向は↑になるというわけ。ちなみにⓅボタンでキャラを決定した場合は通常カラーに，Ⓚボタンなら2Pカラーになる。

カーソルをAに合わせて，
Bを入力しながら
スタートボタンを
3秒以上押す。
これらを維持しつつ，
弱ボタン＋強ボタンで
キャラクターを決定。

キャラクター名	A	B
メカザンギエフ	ブラックハート	←
日焼けしたさくら	ハルク	→
シャドウ	ダルシム	↑
USエージェント	ベガ	↑
メフィスト	オメガレッド	↓
アーマースパイダーマン	スパイダーマン	↓

メカザンギエフ

シャドルーの試作改造人間として強化(?)されたザンギエフ。

最大の特徴は，相手の攻撃をガードできないことと，のけぞりポーズがいっさいないこと。攻撃をガードできないのはイタイが，ダウンしない，エリアルレイヴを食らわない（エリアル開始技がヒットしても上空へ吹き飛ばない）という利点もある。隠しキャラのなかでは，もっとも使いこなすのがむずかしいであろうキャラクター。

◀ガードできないため，ハイパーコンボには弱い

日焼けしたさくら

黒を基調にカラーリングされたさくら。いちおうノーマルさくらと同じ必殺技を持っているが，性能は多少差があるようだ。

まず，波動拳。空中版はノーマルさくらのものと同じだが，地上版はリュウやゴウキと同様，前方へ射出するタイプになっている。

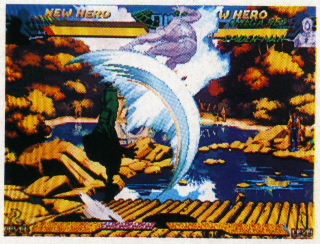
咲桜拳も前面の光の壁がなくなり，『ZERO2』ライクになった。

▲波動拳はこのとおり。春風脚には変更点が見あたらなかった

シャドウ

黒いシルエットに包まれた謎の人物……だが，その必殺技を見れば，誰なのかは一目瞭然だろう。

基本性能は『X-MEN VS.～』に登場したときとほぼ同じだ。前作で使っていたプレイヤーなら，とくに問題なくプレイできるハズ。ちなみに必殺技やハイパーコンボにはサイコパワーによる演出（ベガと同じもの）が加えられた。

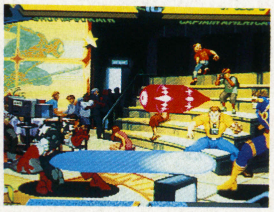


▲サマーソルトシェルか!? サイコの炎がスパイダーマンを包む！

USエージェント

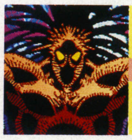
キャプテン・アメリカのニセモノ。通常技はもちろん，必殺技，ハイパーコンボにいたるまでキャプテン・アメリカとの相違点は見あたらない（と思う）。同キャラでチームを組みたいプレイヤーにとっては貴重なキャラクターかも（キャプテン・アメリカ&USエージェントチーム）。

勝利メッセージ画面では，いかにもニセモノらしいユニークな勝ちゼリフが聞けるぞ。



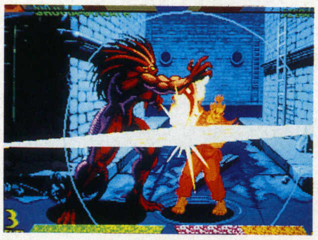
◀楯を使うシールドスラッシュもこのとおり

メフィスト



アメコミを読んでいない読者にはピンとこないかもしれないが，メフィストはブラックハートの父親なのだ。

容姿はブラックハートと同じだが，弱と中の基本技は炎の属性をそなえている（電撃の属性を持つジャンプ中Ⓟをのぞく）。彼の攻撃を食らった者は，例外なく地獄の業火に包まれるのだ。

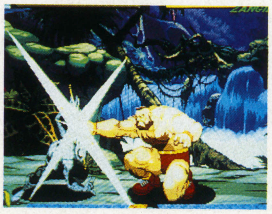


▲メフィストの基本技のほとんどは"燃焼のけぞり"のヒット効果を持つ

アーマースパイダーマン

名前からもわかるように，スーパーアーマー能力を持つスパイダーマン。ただし，通常のスーパーアーマーとちがい，中or強攻撃やエリアル開始技に対しては無力なので，それほど強いという感じはしない。まぁ，そんな能力がなくても，スパイダーマンは十分強いのだが……。

必殺技はノーマル版と同じものがそろっており，スパイダーマン同様の戦略で闘えるぞ。



◀弱攻撃なら耐えられるが，あまり意味はない

MARVEL SUPER HEROES AND ALL MARVEL CHARACTERS : TM&© 1997 MARVEL CHARACTERS, INC. ALL RIGHTS RESERVED. © NORITARO KINASHI・Arrival/NTV, © CAPCOM CO.,LTD. 1997 ALL RIGHTS RESERVED. THIS VIDEO GAME IS PRODUCED UNDER LICENSE FROM MARVEL CHARACTERS, INC.

シャドルーの戦士(だけじゃないけど)がキミに挑戦!!

隠しキャラのなかにはCPU戦で乱入してくるヤツもいる。シャドルーの総帥・ベガがメカザンギエフorシャドウを率いて挑戦してくるほか，日焼けしたさくらもゴウキをパートナーにプレイヤーの行く手をはばむぞ。

彼らと闘えるのは6戦目。右表にある条件をすべてクリアして6戦目にのぞむと，乱入メッセージのあとに，彼らが登場する。

メカザンギエフ，日焼けしたさくらはラクに出現させることができるが，シャドウは少しツラい。条件⑤の「すべての試合でファーストアタックを取る」がなかなかキビしいのだ。うまくいかない人は，開始時に密着→ガードしながら弱攻撃を連打……という方法を試してみよう。それなりに通用するぞ。

▶試作改造人間・メカザンギエフをしたがえてベガ登場!! しかし，本当に世界征服をする気があるのか，この人？

◀日焼けしたさくらと春麗。女の戦いに終わりはないのか

乱入キャラ出現の最低条件

①最初からスタートする
（乱入，コンティニューは不可）
②勝利時にパートナーがふたりとも生き残っている
③規定フィニッシュ以外はハイパーコンボでキメる
これら①～③の条件をすべて満たしたうえで

メカザンギエフ

④ヴァリアブルコンビネーション・フィニッシュを2回以上キメる

日焼けしたさくら

④ヴァリアブルコンビネーション・フィニッシュを4回以上キメる

シャドウ

④ヴァリアブルコンビネーション・フィニッシュを4回以上キメる
⑤すべての試合でファーストアタックを取る
⑥毎試合ごとに，先発キャラをチェンジする

ダンと憲磨呂の第2章

通常は2段ジャンプまでしかできない憲磨呂だが，コマンドを入力すれば，4段ジャンプまで可能になる。コマンドは弱Ⓚ＋中Ⓟ＋強Ⓚ。これらを押しっぱなしにして，VS画面をぬければ，4段ジャンプができる憲磨呂に変化するぞ。また，ダンを先発にして弱Ⓟを押しながら登場させると……（下写真参照）。

◀弱Ⓟを押しながらダンを登場させると，上空で爆発が起こり，ダンが降ってくるのだ

インストカードに載っていない技の数々

本作品にはインストラクション・カードに載っていない隠し技がいくつか存在する。下の表内の技がそれだ。なかでもダンの漢道（おとこみち）は一見の価値アリ。使うと，たとえ体力ゲージがMAXであっても，ダンがイッキに瀕死状態になるのだが，相手へのダメージはイマイチというお笑い技だ。

必殺技名の前に☆マークがついているものは通常のハイパーコンボ，★マークがついているものは，レベル3ハイパーコンボだ。

ダン風瞬獄殺？

◀これがダン風瞬獄殺・漢道。いちおう密着状態から出せば，ジャンプでは回避しにくいが……

リュウ	☆真昇龍拳	→↓↘＋ⓅⓅ
ケン	☆疾風迅雷脚	↓↙←＋ⓀⓀ
春麗	零式気功掌	→＋強Ⓟ
ダルシム	浮遊	↓↙←＋ⓀⓀ
ダン	★漢道	強Ⓟ，弱Ⓚ，←，弱Ⓟ，弱Ⓟ
ゴウキ	★瞬獄殺	弱Ⓟ，弱Ⓟ，→，弱Ⓚ，強Ⓚ
サイクロップス	ラビットパンチ	←タメ→＋Ⓟ
ウルヴァリン	踏みつけ	ジャンプ中↓＋強Ⓚ
	☆バーサーカーチャージ	↓↙←＋ⓅⓅ

さくら勝ちポーズ全集

さくらの勝利ポーズは6種類あり，プレイヤーが任意に選択できる。さくらがポーズをとる前に，対応するボタンを押しっぱなしにしていよう。ちなみに強Ⓚのポーズは，さくらの後方スペースが前方スペースより広いときのみ見られる（前方が広い場合は弱Ⓚポーズ）。

この6種類から選べるぞ

弱Ⓟ

◀桜吹雪が舞うなか，笑顔でコブシをかかげる

中Ⓟ

◀気合いを入れるが，クツが脱げてしまう

強Ⓟ

◀気合い入れに成功（クツが脱げない）

弱Ⓚ

◀『ZERO2』でおなじみのさくらダンス

中Ⓚ

◀右手を腰に当てて「こーんなトコだね」

強Ⓚ

◀友だちのケイちゃんが走ってくるが，転倒

じつは超重要!!

通常はキャラ・セレクト画面ではじめに選んだキャラが先発になるが，VS画面のときにⓅボタンを3つ同時押ししていれば，あとに選んだキャラクターが先発になる。相手チームの組み合わせを考えて，より有利なほうを先発にしよう。

◀▼この画面でⓅボタン3つ同時押し。あとに選んだキャラが先発として登場する

ザ・キング・オブ・ファイターズ'97

オロチの血に目覚めし者たち

■SNK ■アーケード:稼動中 ■ネオジオ・カートリッジ版:9月25日発売予定（32,000円）／ネオジオCD版:10月発売予定（価格未定）

なんと，『ザ・キング・オブ・ファイターズ'97』に隠れキャラがいることが判明した。今回はそれらをざっと紹介していこう。（文／渡辺和歳）

これが新しく加わった3人の戦士たちだ!!

今回判明した隠れキャラは全部で3人。「ツキノヨルオロチノチニクルフイオリ」(以下，暴走庵)，「ヤミノナカオロチノチニメザメルレオナ」(以下，暴走レオナ)，そして「'94 草薙京」だ（ちょっと長いけど，それぞれ正式名称なのだ）。最近ゲーム・センターでもちょくちょく見かけるので，もう使っているという読者もいるのではないだろうか。

さて使用方法だが，'94京は，選ぶときに下のコマンドを入れるだけでOK。暴走庵と暴走レオナに関しては，キャラクター選択画面にて，それぞれ特定のコマンドを入力すると出てくるので，そのあとに選ぶのだ。

見てもらえばわかるが，今回の隠れキャラは京をのぞいてかなり特異なものになっている。イメージがくずれる……という人もいるかもしれないが，一度体験してみて，その特異さを味わってみるのもいいと思うぞ。

ツキノヨルオロチノチニクルフイオリ

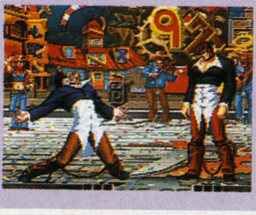
使用コマンド

スタートボタンを押しながら
←→←→←→＋AC

オロチの血に取りこまれ，暴走してしまった庵。ノーマルの庵とくらべて，こちらの庵はとにかく速い。このスピードで相手を押さえこめば，有利に戦いを進められるぞ。

◀暴走庵にジャンプ強キックを連発されると，かなりキツイ

▲こちらはニュートラルポーズの比較写真。暴走庵のほうが食らい判定が小さそう？



◀暴走庵とノーマル庵の勝ちポーズ。ちなみに吠えているのが暴走庵

ヤミノナカオロチノチニメザメルレオナ

使用コマンド

スタートボタンを押しながら
↑↓↑↓↑↓＋BD

自分のなかのオロチの宿命にあらがえず，我を忘れて暴走してしまったレオナ。こちらも庵と同様に移動スピードがかなり速く，使いこなせれば相当強力なキャラだ。普段おとなしめなグラフィックのレオナだけに，庵に比べて異様さが際立っているぞ。

◀よく見ると微妙にちがうダッシュ

レオナちゃん・暴走中

全国1000万の暴走レオナファンのためのおもしろポーズ特集，とくとご覧あれ！

'94 草薙京

使用コマンド

スタートボタンを押しながら
京にカーソルを合わせ選択

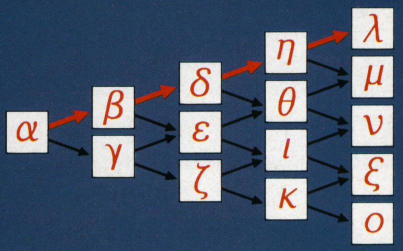
シリーズ最初の作品『KOF'94』の性能に準じた京。そのため必殺技が闇払い，鬼焼き，朧車の3つ，超必殺技も大蛇薙だけとさびしい。だがそれでも，闇払いが復活したことは大きいだろう。これでまた相手を飛ばして落とす黄金戦法が使えるぞ。

◀▼ファンの声に応え，闇払いが復活。必殺技は少ないが，これさえあればもう十分だ

© SNK 1997

短期集中攻略

今月はこのルート



今月からはじまった『Gダライアス』の攻略コーナー。今回は比較的簡単な，上コースの楽勝クリア・パターンを紹介する。これを読めば，1コインクリアはまちがいなし。クリアできるようになったら，ぜひ「チャレンジ!! ハイスコア」に挑戦しよう！

αビームの使いかた

αビームは通常のショット攻撃よりも強い威力を持つうえ，敵を破壊したときに得られる得点も高い。また，ビーム発射中にショット・ボタンを連打することでビームの使用時間を長くすることができたり，敵の弾を打ち消せるといった特性もある。使いどころをよく見きわめれば，敵の攻撃の激しい箇所もなんなくかわすことができるぞ。

さらに，αビームの応用技として，カウンターアタックというものがある。ボスの発射するβビームに対してαビームを重ね撃ちし，ショット・ボタンを連打することにより発動させるものだ。この技を使うと，βビームの攻撃力を吸収して，より大ダメージを与えられる。うまく使えば，耐久力の高いボスもイッキに倒すことができるぞ。しかも，ボスをカウンターアタックで倒した場合，そのとき発射していたビームの太さによりボスの得点の倍率が変化。最大で12倍にもなるのだ（倍率の変化については167ページを参照）。

αビームをうまく使うには，キャプチャーすべき敵を把握し，ビームをためるタイミングを覚えること。αビームでのさまざまな攻撃法を制する者が，『Gダラ』を制すると言っても過言ではない。

▶ボスのはなつβビームには、αビームで応戦しろ！

◀得点アイテムである銀玉の上手な取りかたは、160ページを参照

αZONE GREEN GLOBE STAGE A

まずは小手しらべ

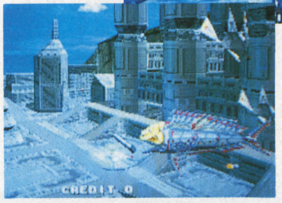
最初のゾーンだけあって，難易度は低い。得点稼ぎに専念しよう。

αビームを使う箇所は，Rソイドの編隊とRミラーゼの編隊が出現するところ。どちらも編隊ボーナスは3万点なので，αビームを使って確実に得点を稼いでおこう。

ステージ分岐はAコースがおすすめ。Bコースよりも青玉と緑玉がひとつずつ少ないが，赤玉がひとつ多いため，ウェーブ攻撃になるのが若干早い。

中ボスをうまくキャプチャーするには，中ボスが出現したと同時に接近し，その目の前にシルバーホーク半キャラ分くらいのスペースをあけて貼りつき，ショットを連打すればいい。これですぐにキャプチャー可能状態になるのだ。近づきすぎると，中ボスの攻撃に当たってしまうので注意しよう。

▶R・ソイドの編隊は得点が高いので、αビームで倒しておくべし



◀中ボスにはこのくらいの距離をおいて貼りつく。接近しすぎないこと

BOSS ECLIPSE EYE

速攻で倒せる最弱ボス

このボスの攻撃パターンは，①正面からホーミングミサイル，3WAY弾，スプレイガン→②左右の手からエクリプスミサイル→③βビーム→④ホーミングミサイル→⑤ナパーム弾→⑥スプレイガン＋フェザーガン→②にもどってくり返す……だが，攻撃弾のスピードが遅いのでラクによけられるはずだ。

中ボスを連れてきている場合，①のときにボスに貼りついて攻撃すれば，速攻で倒すことが可能。得点を稼ぎたければ，④のエクリプスミサイルを捕獲し，③に合わせてカウンターアタックを仕掛けよう。

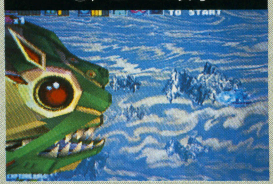
①スプレイガン

▶カウンターアタックで得点を稼ぐ場合は、あまりショットを撃ちこまないこと

②エクリプスミサイルの放出

◀このエクリプスミサイルをキャプチャーし、βビームにそなえておくように

③βビーム攻撃



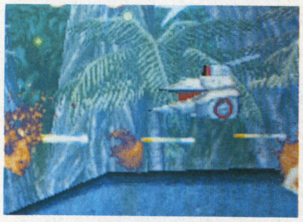
▶カウンター攻撃を仕掛ける際、少し引きつけて撃てばボスのパーツをはがせる

βZONE
GIANT PLANT
STAGE C

銀玉で高得点をねらえ！

このステージは，ザコキャラがすべて巨大化しており，通常のザコよりも耐久力が高い。とくに中盤から後半にかけてのRネシウム，Rソイド，トコマFの猛攻はレーザーだけでは撃ち負けてしまうこともあるので，必ず何かをキャプチャーしておこう。

αビームを使う敵はRソイド(BIG)。αステージとちがい，こちらのRソイドは編隊ボーナスが4万点なので，ぜひともαビームで倒しておきたいところだ！



◀αビームで倒す敵はこの編隊。4万点の4倍の，16万点をゲットしよう

BOSS
TRIPOD SARDINE

ナパーム弾に注意

このボスの注意点は，3段階目の攻撃のナパーム弾。この攻撃をよけるコツは，ボスがナパーム弾を発射するのを確認したら画面左上で待機し，こちらに弾が飛んできたら，少しずつ画面下へと移動してかわす，というもの。あせってイッキに逃げようとすると，ナパーム弾のホーミングにつかまり，爆風に巻きこまれるぞ。

この攻撃が終わると，ボスはジャンプして画面左側に移動するが，このとき身体から発射されたミサイルが，ボスが左側に移動し終わったと同時に上から落下してくる。ミサイルとミサイルの幅がせまいので，慣れないと避けるのはむずかしい。ボムで対処したほうが無難だ。そのためにもボス戦に入る前に，敵をキャプチャーしておこう。

ナパーム弾

▶画面左上から少しずつ下がるようにして避けないと，爆風につかまるぞ！

ジャンプで左側へ移動

◀ボスのジャンプはこの位置でかわし，ミサイル落下にそなえろ！

ビックアイファザー放出

▶ミサイル落下でボムを使ったなら，ここでビックアイファザーを捕獲し，つぎの攻撃のβビームにそなえよう

δZONE
GRANULATED STAR
STAGE G

αビームで切り抜けろ！

まず，序盤に登場するRミラーゼを確実にキャプチャーしておき，画面全方向から中央に向かって隕石が出現してくるところにそなえておこう。ここで青玉が登場するが，あせって取りに行ってはいけない。まわりの隕石をすべて破壊してから取らないと，後方からきた隕石にアームをはがされてしまうぞ。

◀中ボスをキャプチャーする際にはボムを使って敵の攻撃を消しつつ，確実に捕獲しよう

また，難易度がイッキに上がる破壊砲内部では，画面が上にスクロールしはじめる地点でαビームをためておき，再び破壊砲内部に入るときに使おう。そしてビームが切れたら，すぐさま敵をキャプチャーし，Rモリナー(青)が出てくるあたりでαビームを使えばラクに切り抜けられる。

◀R・モリナーが出てきたあたりでαビームを使い，ピンチを切り抜けろ！

▶ステージの最後の赤玉を取りたいならば，ボムを使って敵を消しつつ取ること

BOSS
DUAL HORN

アイビームに注意

このボスの最初の難所は，アイビームと7WAY弾の連携。アイビームは自機に向かってホーミングするため，7WAY弾を避けつつアイビームを誘導するときは，多少アームが減ることは覚悟しよう。避けるコツは，アイビームが発射される直前に画面左側の中央よりやや上で待機し，アイビームがこちらに向かってきたら十分に引きつけて右側に移動。ボスの目の前にきたら左まわりに大きな円を描くようにゆっくり避ければ，比較的にラクにかわせる。

また，βビームに対しては当然カウンターアタックを狙いたいが，ボスが画面下に移動したときにαビームを撃ちこみにいくと突進してくる。画面中央で待機だ！

アイビーム&7WAY弾

▶アイビームに対しては，ゆっくりと大きな円を描くように誘導しよう

ナパーム弾

◀この攻撃の最中も，ボスの身体が下がったら突進してくるので，絶対に画面下には行かないこと

反射ボール

▶カウンターアタックで倒しきれなければ，この位置でボスに撃ちこみつつ反射ボールをかわせ！

η ZONE
GLOWING CAVE
STAGE M

1UPアイテムを確実に取れ

このステージでやらなくてはならないことは，ボス戦にそなえて中ボスをキャプチャーすることと，1UPアイテムを必ず取ることだ。

しかし，中ボスと1UPの出現位置は，ほぼ同じタイミングにあるため，どちらかに専念してしまうと，片方を取りのがす可能性がある。確実に両方を取るためには，序盤で敵機をキャプチャーしておき，中ボスが出てきたと同時にボムで敵の攻撃を消しつつ，マルチで1UPを出現させよう。

ステージ後半の斜めに向かってスクロールする地点では，画面下から大量にソリドミサイルが飛んでくる。ソリドミサイルの出現位置を覚えるまでは画面中央で待機し，いつでも避けられる体勢をとっておきたい。

▶中ボスの出現と同時にボムを使い、中ボスと1UPを確実にゲットしよう

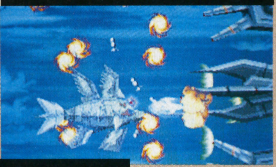
BOSS
FIRE FOSSIL

上コース最大の難関

まず，第1段階の火炎弾攻撃の対処法を。キャプチャーした中ボスがまだ生きているなら，上下のどちらかの火炎砲台をαビームで壊してしまおう。ここで中ボスを使いたくなければ，中央のミニ尾びれにぴったりくっついていれば，火炎弾に当たらずミニ尾びれを破壊することができる。

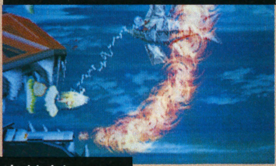
ボスが左側に移動したら，口からの火炎放射にそなえよう。この攻撃に対しては，口の砲台のあたりにぴったり貼りつきながら攻撃すれば，火炎放射に当たることはない。が，うまく誘導しないと中ボスが火炎放射のエジキとなってしまうので，誘導に自信のない人は安全な画面右下で待機していよう。

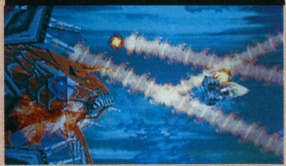
当然，つぎのβビームにはカウンターアタックを仕掛けるのだが，これだけでは倒せないときがある。その場合，つぎのロング火炎放射を画面中段（写真参照）でかわす。そして，右側に移動したボスが使う，ミサイル攻撃後のアイファザープラスをキャプチャーし，その直後に発射されるβビームに再びカウンターアタックだ！

火炎砲台＋背びれ攻撃

▶この位置で撃ちこんでいれば火炎弾には当たらない。αビームで火炎砲台を壊してもいい

直角ホーミングレーザー

◀このレーザーを避ける自信がなければ、ここでαビームを使い、砲台を壊してしまおう

口からの火炎放射

▶中ボスの誘導に自信があれば、この位置で攻撃。なければ画面右下で待機しろ！

ロング火炎放射

◀1回目と3回目の火炎放射にはこの位置で。2回目はこの約2キャラ分上でかわせる

プロミネンス火炎放射

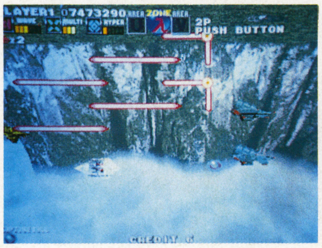
▶下から放たれる火炎放射は画面左上で、上からの放射は画面左下でかわせる

λ ZONE
GRAND CLIFF
STAGE V

R・ベンサープラスをとれ！

序盤で登場する敵機R・ペンサープラスは，サーチレーザーを放つのでとても強力。こいつをキャプチャーしてしまえば，うしろから大量に敵機が出現するポイントをラクに切り抜けられるので，必ず捕獲しよう。

中ボスに対しては，さきほどキャプチャーしたR・ペンサープラスをボムとして使ったのちキャプチャー。この中ボスさえ取ってしまえば，あとはもう怖いものなしだ！


◀R・ベンサープラスをキャプチャーできれば、このステージは楽勝だ

BOSS
LIGHTNING CORONATUS

サンダーレーザーに注意

このボスと戦ううえでもっとも注意しなくてはならないのは，1段階目の攻撃。口からのエネルギー弾を避けつつ弱点の頭を狙い撃ちしていると，下からホーミングミサイルが飛んでくる。これを撃ちにいこうとすると，胸からのサンダーレーザーがジャマをする，という3段がまえだ。こいつと戦うときは，必ず画面上下のどちらかに陣取り，画面中段のサンダーレーザーに当たらないようにすべし。

ボスが画面下で仰向けになって攻撃するパターンでは，自機を画面右下に移動させ，ウエーブを撃っていればスパークボールをすべてうち消せるので，安全地帯となる。

あとはザコキャラをキャプチャーし，ツメからのβビームに合わせてカウンター攻撃を仕掛ければ全面クリアだ！

サンダーレーザーの連携攻撃

▶画面上下のどちらかに陣取り、サンダーレーザーに当たらないようにする

エネルギー弾＋スパークボール

◀この位置で撃っていれば安全。スパークボールを打ち消し、エネルギー弾も当たらない

ツメからのβビーム

▶この直前で出現するザコキャラをキャプチャーしておき、βビームにそなえろ！

アーケード・ゲーム・ギャラリー Special
Gダライアス

■タイトー　■シューティング　■稼働中

今月のギャラリーはSpecialということで，ゲーム・センターで人気沸騰中の『Gダライアス』のデータを徹底公開する。ゾーンとエリアの分岐マップのほか，得点アイテムやカウンターアタックの秘密，さらには全敵キャラクターのデータも掲載しているので，ぜひ攻略に役立てほしい。

（担当代理／開田清隆）

全15ゾーン30エリア分岐マップ

各ステージ(ゾーンの序盤&エリア分岐後）は，以下のようになっている。

オース銀河系

- α アルファ 河川：Ⓐ 都市／Ⓑ 海中 → β・γ
- β ベータ 空：Ⓒ 巨大植物／Ⓓ 巨大キノコ → δ・ε
- γ ガンマ 海上：Ⓔ ボス本体上部／Ⓕ ボス本体下部 → ε・ζ

銀河系の境目「ダークマター」

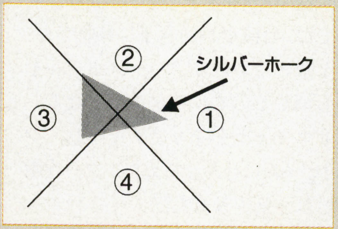
- δ デルタ アステロイドベルト：Ⓖ 破壊砲内部／Ⓗ 破壊砲外部 → η・θ
- ε イプシロン 宇宙の島：Ⓘ 破壊砲外部／Ⓙ 彗星 → θ・ι
- ζ ゼータ コロニー：Ⓚ 彗星／Ⓛ 破壊砲内部 → ι・κ

ラキア銀河系

- η イータ 溶岩洞窟：Ⓜ ボス本体上部／Ⓝ ボス本体下部 → λ・μ
- θ シータ 空中遺跡：Ⓞ 遺跡内部／Ⓟ 空中森林中 → μ・ν
- ι イオタ 氷河：Ⓠ 氷上／Ⓡ 海中 → ν・ξ
- κ カッパ 空中森林：Ⓢ 空中森林中／Ⓣ 巨大植物 → ξ・ο
- λ ラムダ テーブルマウンテン：Ⓤ ドック（基地）／Ⓥ 岩内都市
- μ ミュー 月面：Ⓦ 巨大要塞内1／Ⓧ 巨大要塞内2
- ν ニュー 異次元の入口：Ⓨ 異次元1／Ⓩ 異次元2
- ξ クシー 月面：W' 巨大要塞内1／X' 巨大要塞内2
- ο オミクロン 水没した街：U' ドック（基地）／V' 岩中都市

ボーナスアイテムについて

ボーナスアイテムである「シルバーユニット」の得点は，一定ではなく，最低の50点から最高51,200点までのあいだでランダムで決定される。これは『ダライアス』シリーズではおなじみのフィーチャーだが，本作の場合は完全なランダムではなく，シルバーホークのどの位置で取るかで，ある程度決まっている。右の図で説明すると，①（シルバーホークの先端）でアイテムを取ればかならず100点で，②が800，3,200，25,600，③が50，200，1,600，51,200，④が400，6,400，12,800から，それぞれランダムで選ばれるようになっている。最高点の51,200点は，③で取らなければ絶対出ないぞ。



銀色のアイテムを取るときは……

◀51,200点が出る③は，なんと50点の場合もある。やっぱり運まかせのボーナスなのか？

アイテム出現表

		赤	青	緑	紫	銀	金	1UP
1面	ゾーンα 序盤戦	3	1	2	2	0	0	0
	エリアA	3	1	1	2	0	0	0
	エリアB	2	2	2	2	2	1	0
2面	ゾーンβ 序盤戦	2	1	2	1	0	0	0
	エリアC	2	1	1	3	0	0	0
	エリアD	2	1	2	2	3	0	0
	ゾーンγ 序盤戦	2	1	2	2	0	0	0
	エリアE	3	1	2	2	0	0	0
	エリアF	3	2	1	2	0	0	0
3面	ゾーンδ 序盤戦	2	1	2	2	0	0	0
	エリアG	3	2	2	2	2	1	0
	エリアH	2	3	2	2	3	0	0
	ゾーンε 序盤戦	2	1	2	1	1	0	0
	エリアI	2	3	1	3	2	1	0
	エリアJ	2	2	1	2	0	0	0
	ゾーンζ 序盤戦	2	1	2	2	0	0	0
	エリアK	2	2	1	2	0	0	0
	エリアL	3	1	1	2	2	0	0
4面	ゾーンη 序盤戦	1	2	2	2	1	1	1
	エリアM	3	2	1	2	0	0	0
	エリアN	3	2	2	1	0	0	0
	ゾーンθ 序盤戦	2	2	2	2	0	0	1
	エリアO	3	2	0	2	2	1	0
	エリアP	2	0	2	3	0	0	0
	ゾーンι 序盤戦	2	2	2	2	0	1	1
	エリアQ	2	1	1	3	0	0	0
	エリアR	2	1	2	2	2	0	0
	ゾーンκ 序盤戦	2	2	2	1	0	0	1
	エリアS	3	1	1	3	0	0	0
	エリアT	2	2	2	2	0	0	0

		赤	青	緑	紫	銀	金	1UP
5面	ゾーンλ 序盤戦	3	1	1	2	0	0	0
	エリアU	3	1	2	2	2	0	0
	エリアV	2	2	1	3	7	0	0
	ゾーンμ 序盤戦	3	1	1	3	0	0	0
	エリアW	2	2	2	2	2	1	0
	エリアX	3	1	2	2	2	1	0
	ゾーンν 序盤戦	4	1	2	4	0	0	0
	エリアY	2	2	2	2	0	0	0
	エリアZ	2	2	2	2	0	0	0
	ゾーンξ 序盤戦	3	1	1	2	0	0	0
	エリアW'	2	2	1	3	2	1	0
	エリアX'	3	1	2	2	2	1	0
	ゾーンο 序盤戦	3	1	1	2	0	0	0
	エリアU'	3	1	2	2	2	0	0
	エリアV'	2	2	1	3	7	0	0

αビームとカウンターアタックについて

キャプチャーした敵をエネルギーに変換して放つ「αビーム」は，キャプチャーしている敵キャラによって性能が変わる。下の表にあるとおり，ザコ敵よりは中ボスのほうが，攻撃力が高くビームも太くなるのだ。また，同じく表にあるように，ボス戦での「カウンターアタック」に使用した場合も，αビームの性能が若干アップするので，覚えておくといいだろう。

なお，αビームで敵を破壊すると，そのときの得点がn倍される。ノーマル時は4倍で，カウンターアタックでボスを倒せば，6倍（カウンター），8倍（ダブル），10倍(トリプル)，12倍(フォーフォルド)と，かなりの得点になるぞ。

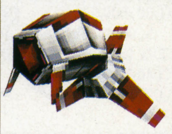
αビームの種類	敵の種類	ビームの太さ	使用時間	攻撃力
ノーマル	ザコ敵	1	5秒	小
ノーマル1.5倍	大ザコ	1.5倍	5秒	↓
カウンター	中ボス	2倍	5秒	↓
ダブルカウンター	—	3倍	5秒	↓
トリプルカウンター	—	4倍	5秒	↓
フォーフォルドカウンター	—	5倍	5秒	大

◎ハイスコアをめざすキミのための……

Gダライアス 全敵キャラリスト

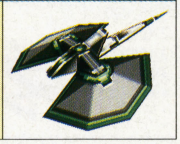
表の見かた：①点数，②編隊ボーナス，③耐久力，④キャプチャー時の耐久力。(　)内は大型タイプの数値,「不可」はキャプチャー不可なことを示す。

Rネシウム/ReiNESIUM
①300(400)
②3,000 (4,000)
③1(1)
④12(18)



Rソイド/ReiSOID
①3,000 (4,000)
②30,000 (40,000)
③30(30)
④25(37)

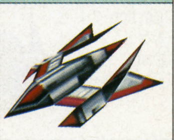
トコマF/TOKOMA.F
①300
②なし
③1
④15



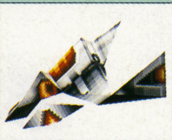
レギウム/REGIUM
①700(800)
②7,000 (8,000)
③15(15)
④20(30)

ジウコ/JIUKO
①600
②6,000
③1
④100

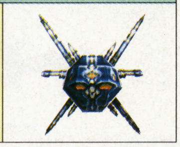
モトジーフ/MOTOJIHFU
①600(700)
②6,000 (7,000)
③1(1)
④20(30)



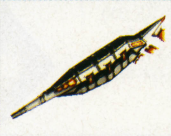
リュウキン/RYUKIN
①600(700)
②6,000 (7,000)
③1(1)
④20(30)



Rフェナ/ReiPHOENA
①800(900)
②なし
③10(10)
④20(30)

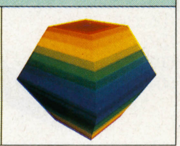


イクフィー/IKUFEE
①400(500)
②なし
③20(20)
④40(60)

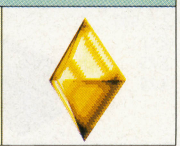


アイファザー/IFATHER
①1,000 (2,000)
②なし
③30(30)
④30(30)

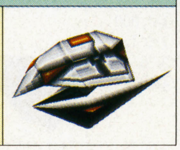
レフナイト/REFNITE
①10,000
②なし
③1
④1



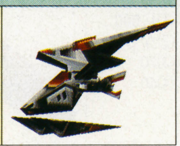
ソリドナイト/SOLIDNITE
①7,000 (8,000)
②なし
③50(50)
④不可



Rデリドマイト/ReiDELIDMIGHT
①300(400)
②3,000 (4,000)
③20(20)
④30(45)



Rミラーゼ/ReiMIRRORSE
①3,000 (4,000)
②30,000 (40,000)
③40(40)
④25(37)



Rヤズカ・タカーミィ/ReiYAZUKA-TAKARMY
①100(200)
②なし
③1
④1

補足……フェナチルド（Rフェナの砲台）：①400（500）②なし③1（1）④不可／Rノウコキャリアー B(Rソイドの1.5倍サイズ)：①4,000②なし③30④不可／アイファザープラス：アイファザーと同じ。ただし，キャプチャー時の能力が異なる

名称	①	②	③	④
シーキッツ/C-KITTU	3,000	なし	20	不可
エムキッツ/M-KITTU	1,000	なし	30	不可
オーキッツ/O-KITTU	5,000	なし	40	不可
エスキッツ/S-KITTU	100	なし	1	不可
Rサイクリン/ReiPSYCLIN	300	3,000	1	30
Rリモナー/ReiLIMONAR	200	なし	15	不可
Rタノール/ReiTANOUL	100	1,000	1	25
Rラワガス/ReiRAWAGAS	5,000	なし	70	不可
Rホルム/ReiHOLM	500	5,000	1	20
Rセトア/ReiSETORE	3,000	なし	40	30
Rタバシ/ReiTABASI	3,000	なし	50	20
ソリドミサイル/SOLIDMISSILE	10,000	なし	50	不可
Rワ・ガセハ/ReiWA-GASEHA	1,000	なし	20	30
ダケッタ/DAKETTA	1,600/100	なし	1/1	30
カウト/KUWAUTO	1,000	10,000	20	30
バウ/BAW	3,000	30,000	20	40
ミーカラム/MIHKALUM	10,000	なし	100	不可
タリウ/TARIU	800	8,000	10	不可
ヤッター/YATTAH	1,000	なし	5	40
カルヒ/KARUHI	8,000	なし	30	40
タリーモ/TARIMO	700	7,000	1	20
マジカーナ/MAJIKAHNA	1,600	なし	5	30
Rベンサー/ReiBENSER	800/1,000 (900/1,000)	なし	10/10 (10/10)	20(30)
Rタジフ/ReiTAJIF	800(900)	なし	5(5)	不可
カサーオ/KASAHO	1,000 (1,100)	なし	20(20)	不可
Rマヤリーク/ReiMAYALEEK	8,000 (9,000)	なし	40(40)	20(30)
Rカオミート/ReiQUAOMEET	800/100 (900/100)	なし	5/1	不可
ウィンタジフ/WINTAJIF	2,000/100	なし	5/1	不可
Rメズヒ/ReiMEZUHI	800/1,000	なし	10/10	不可
Rトモマヤ/ReiTOMOMAYA	1,600	なし	5	不可
Rベンサープラス/ReiBENSERPLUS	1,600	なし	20	20
ノヴ/NOV	5,000	なし	50	不可
マヤルマ/MAYARUMA	800	なし	20	不可
Rノウコ/ReiNOUKO	6,000	なし	10	18
Rラムーシニ/ReiRAMUSHINI	800	なし	15	20
Rジツミ/ReiJITUMI	800	なし	5	不可
ガンプ/GAMP	600	6,000	30	50
Rソイドプラス/ReiSOIDPLUS	15,000	なし	120	25 ※装甲をはずしたあと，キャプチャー可
ラムツマ/LUMTUMA	10,000	なし	400	不可
ジ・ラプーマX/XU-RAPUHMAX	30,000/5,000	なし	40/200	不可
ガッコース/GATTCOSE	10,000	なし	60	不可
ノオ/NO	15,000	なし	135	不可
ミズリホ/MIZURIHO	6,000	なし	40	100
ルオート/RUOHTO	7,000	なし	80	30
セヤーハー/SEYARHAR	6,000	なし	80	40
ノウコマスター/NOUKOMASTER	10,000	なし	100	30
エクリプスミサイル	1,000	なし	20	40
パンツァーグレネード	2,000	なし	20	40
浮遊機雷	1,600	なし	25	20
イルカ弾	5,000	なし	30	40

※カサーオの点数，耐久度は，上部，下部とも同じ。ダケッタ，Rベンサー，ウィンタジフ，Rメズヒの点数，耐久度は本体／ミサイルとなっている。ジ・ラプーマXの点数，耐久度は本体／氷となっている

補足……Rノウコキャリアー A（Rソイドプラスと同じグラフィック）：①15,000②なし③120④不可

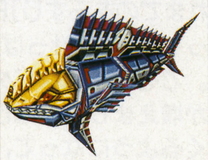
中ボス

表の見かた：①点数，②耐久度，③キャプチャー時の耐久度＋特殊攻撃コマンド

ファーストキャプテン/FIRST CAPTAIN

①30,000
②400
③60

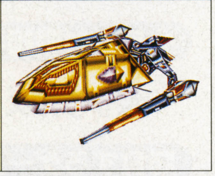
↓↘→＋Ⓐでスパイラルビームを発射



クィーンズチャイルド/QUEEN'S CHILD

①30,000
②480
③120

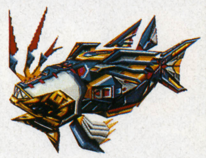
←↙↓↘→＋Ⓐでレーザーを連射する



リバースディレクション/REVERSE DIRECTION

①30,000
②750
③120

→↓↘＋Ⓐで背ビレブーメランを出す



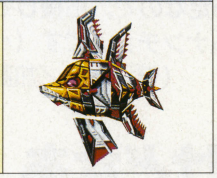
テイルブレード/TAIL BLADE

①30,000
②450
③200
→←↙↓↘→＋Ⓐでワイドレーザー攻撃

グレイストライプ/GRAY STRIPE

①30,000
②700
③200

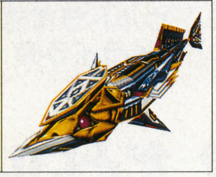
→←↙↓↘→＋Ⓐで広範囲に攻撃する



アンガーディアン/UN GUARDIAN

①30,000
②670
③200

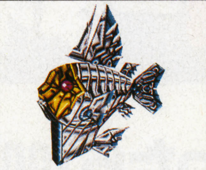
←↓↙＋Ⓐで磁力弾とレーザーを発射



ハードアーマメント/HARD ARMAMENT

①30,000
②670
③200

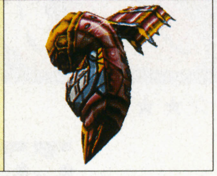
→↓↙＋Ⓐでナパームを3方向に撃つ



ドリームテンダー/DREAM TENDER

①30,000
②700
③200

←↓↙＋Ⓐでウェーブとナパームを発射



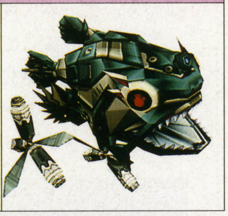
ボス

表の見かた：①出現ゾーン，②破壊可能ポイントと点数／耐久度，③弱点と点数／耐久度

エクリプスアイ/ECLIPSE EYE

①ゾーンα
②目:30,000/60
ほほ:30,000/200
③体全体:100,000/2850

●名前は「日食の目」の意味。カウンターアタックを使わなくても，あっさり倒せる



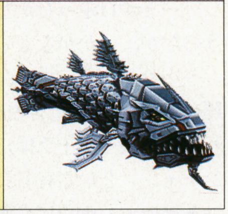
トライポッドサーディン/TRIPOD SARDINE

①ゾーンβ
②頭:—/2,000
ワイヤースプレイガン:2,000/80
ワイヤーレーザーガン:5,000/80
③体全体（頭部破壊後）:100,000/500

●「三脚イワシ」。頭部を破壊されると，バーサク（発狂）モードになるので要注意

クイーンフォッスル/QUEEN FOSSIL

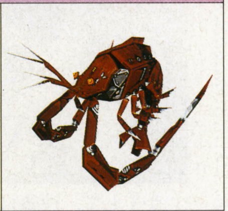
①ゾーンγ
②ミニ尾ビレ:30,000/150
背中の砲台
フェザー砲:1,500/40〜90
スプレイガン砲:1,000/30〜65
背ビレブーメラン:30,000/12
背ビレ砲台
ガトリング砲:5,000/150
マルチレーザー砲:5,000/150
しりビレマジックハンド:30,000/600
下部機動砲台:30,000/500
粒子加速砲:30,000/200
フェザー砲B（機動砲台付属）:1,000/100
③体全体:100,000/4,000



デュアルホーン/DUAL HORN

①ゾーンδ
②なし
③体全体（長い触覚以外）:100,000/4,000

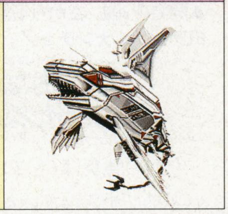
●ニシキエビをモチーフにしたという「ふたつの角」。尾ビレからの攻撃に気をつけよう



ディメンジョンダイバー/DIMENSION DIVER

①ゾーンε
②背ビレ前部:30,000/300
胸ビレ砲台:5,000/200
尾ビレ:30,000/300
③体全体:100,000/3,800

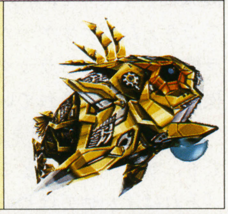
●ギンザメがモデルの「次元ダイバー」。尾ビレからの攻撃は，通過エリアによって異なる



アブソリュートディフェンダー/ABSOLUTE DEFENDER

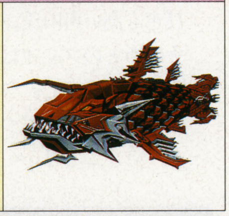
①ゾーンξ
②目:30,000/500
胸ビレ:30,000/500
ハラビレ:30,000/200
バリア発生装置:10,000/120
③体全体（バリア発生装置を破壊してから）:100,000/3,000

●「完全な防御者」の名を持つマツカサウオ



ファイアーフォッスル/FIRE FOSSIL

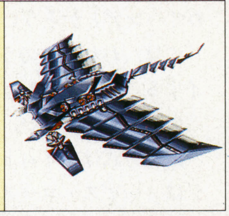
①ゾーンη
②ミニ尾ビレ:30,000/400
背中の砲台
フェザー砲:1,500/40〜90
スプレイガン砲:1,000/30〜65
背ビレブーメラン:30,000/24
背ビレ砲台
ガトリング砲:5,000/150
マルチレーザー砲:5,000/150
しりビレマジックハンド:30,000/660
下部機動砲台:30,000/800
粒子加速砲:30,000/200
フェザー砲B（機動砲台付属）:1,000/100
火炎放射器B:30,000/660
③体全体:100,000/6,000



デスウイング/DEATH WINGS

①ゾーンθ
②なし
③体全体（前ヒレ，胸ビレ，尾の先以外）:100,000/4,800

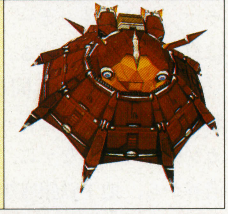
●コードネームはオニイトマキエイ。下部にある異次元ホールからザコ敵を出してくる



エイトフィートアンブレラ/EIGHT FEET UMBRELLA

①ゾーンι
②なし
③体全体:100,000/5,500

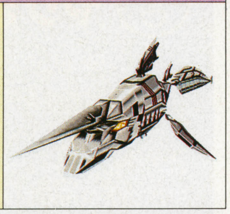
●ユニークな外見の「8本足の傘」。足先からホーミングレーザーやβビームを発射してくる



エターナルトライアングル/ETERNAL TRIANGLE

①ゾーンκ
②体1:30,000/900
体2:30,000/900
（分離時のみ破壊可能）
③頭:100,000/6,000

●「三角関係」の名にふさわしく，3種類のフォーメーションで，3体分離攻撃を仕掛けてくる



ライトニングコロナタス/LIGHTNING CORONATUS

①ゾーンλ
②首ヒレ:30,000/127
胸ビレ:30,000/3,071
ヘッドパーツ:30,000/1,400
③頭（ヘッドパーツ）の中のコア:100,000/4,000

●カミナリを浴びて電気を蓄え，サンダーレーザーを放ってくる

ヘビーアームズシェル/HEAVY ARMS SHELL

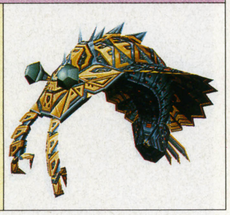
①ゾーンμ
②マルチ砲台:30,000/300
前足:30,000/600
後足:30,000/600
しっぽ:30,000/600
③頭:100,000/4,200

●甲羅がマルチ砲台になっていて，さまざまな弾を撃ってくる

アコーディオンハザード/ACCORDION HAZARD

①ゾーンξ
②ツメ:30,000/500
パーツ1〜3（それぞれ）:30,000/500
③体全体:100,000/5,500

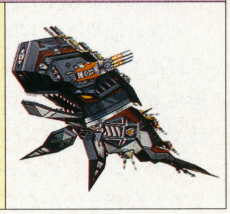
●「危険な蛇腹」という名のボス。ツメからβビームを発射する。手のパーツはすべて破壊可能



ジーティー（グレートシング）/G.T(Great Thing)

①ゾーンο
②砲台1〜5（それぞれ）:30,000/300
③体全体:100,000/14,800

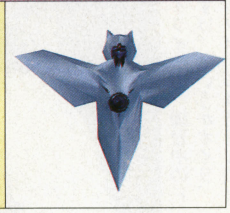
●シリーズおなじみのボス。上部の砲台と，頭部のマルチ砲台からの攻撃がかなりキビシイ



ジ エンブリオン/THE EMBRYON

①ゾーンν
②アタックヘッド:30,000/1,000
分裂したニードルビット:5,000/50
③コア

●コードネームはクリオネ。名前は「生み出す者」という意味の造語。変形するコアが特徴的



話題のゲームでメーカーと対決！
勝てば読者プレゼント!!
負けてもメーカーの楽しい情報が満載!!!

Fooすけのナンかチョーダイ!!

ROUND5：炎のチャレンジャー

今月の対戦相手

㈱ザウルス

勝負するゲーム

ウルトラ電流イライラ棒

[これまでのあらすじ]ROUND 1で勝って以後，負けっぱなしのFooすけ。でも，連載はじめてからお友だちが増えました。はげましのお便りもくるようになって，うれしいかぎり。打ち切りになるまではガンバる予定なので，応援してね！それではふナンチョ！です（←おい）。

（デキる男／加藤Fooすけ）

☆★★★☆

ここで勝ったら100万円!? だといいんだけどなあ

なぁ一？ イライラ棒だよ！ どうなんだーい？

……とか口走ったかたがいらっしゃると思うのだが，いかがなものか？

……おおっと，すまんミート，さっそく本題に入ろうかのう。今月勝負するゲームは『ウルトラ電流イライラ棒』。あの「ウッチャンナンチャン」とかで有名なヤツだ。

とはいえ，テレビで使ってるような大きい機械じゃなくって，ザウルスがMVSを使用してこさえたビデオゲームなんだよネ。イライラ棒の動きは，トラックボールのビミョーな操作で完全再現されているスグレモノだ。

てなわけで，いざ行きましょうザウルスへ！ でも，ザウルスってどこにあるの？

「それはまかせてほしいっス！」

と，イキオイよく登場したのが今回のカメラマン兼サイキッカー，八巻将之だった。彼は自信満々につづける。

「ザウルスはSNKと同じ場所にありますからねぇ。何度も取材に行ったんで，そのへんはカンペキっス。なァに，カンタンです。まず渋谷から，地下鉄銀座線で永田町に向かいましょう。そこで乗り換えすればいいかにゃ」

さすがはサイキッカー！ 地下鉄を知りつくしておるワ！ ならばさっそく出動じゃ！

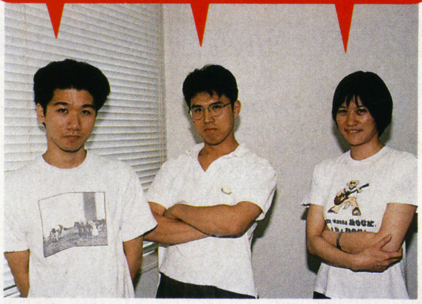
──30分後。地下鉄銀座線に「永田町」という駅は存在しないことが判明。

「ぃ八巻ぃィィィ！！！！！」

だが，すでに，彼の姿は，なかった。

▶『イライラ棒』練習中のFooすけ。ていうかオイラ、トラックボールは苦手なのよ

わたしたちがお相手しましょう！



▲開発の3強。左から石黒氏，坂本氏，輿田氏。輿田氏は『ふナンチョ！』初の女性参加者だ

それでもなんとか到着 よかったねよかったね

今回の勝負は（も？），開発陣でもとくに強いとウワサされている3人が登場。ということは，この時点でもはや負けは決定ですか？せめてハンデとかそういうのくれ。

「では，われわれのうち，男性は左手でプレイすることにしましょう。これでどうです」

いい。すごくいい，それ（←泣いている）。

試合方式はタイムトライアル，勝負ステージはノービス・コース，ゲーム・オーバー時は即負け，というシステムで両者は合意。ジャンケンの結果，先攻がザウルス，後攻がFooすけに決定した。相手の先鋒は坂本氏だ。

「左手……聞いてないっス」

そうだよなあ。フツー右利きの人間は左手じゃやらんよなあ。……でも，見ていると，これがなかなか。クリアタイムは42秒23。やるな，シャア！ だが，右手のFooすけは，26秒41をたたき出した。まずは1本……。

つぎに出てきた石黒氏は，いかにも自信なさげにスタート・ボタンを押す。む，これは勝てるカモ……。しかし。左手でも石黒氏は速く，通常のFooすけの3倍のスピードでチェックポイントをめざしはじめた。もしもーし！ まさか左利きのかたですかァー？

だが，そんな心配も杞憂に終わる。なぜなら！ 石黒氏は左手でもスピードは速かったが，コントロールはイマイチだったのだ！ すなわち，ゲーム・オーバーである。合掌。

てことは，ここでクリアするだけで，久々の勝利はわが手中に？ ところがどっこい，オイラもあっさりゲーム・オーバー。どうやらアセったプレイが敗因だったらしい。

◀輿田氏いわく「わたし、本気出すときはイスがないとダメなんです。えへっ♥」

かくして，決着は大将戦へ持ちこまれる。ラスボスとなったのは，ザウルス最強との呼び声も高い輿田（よだ）氏。前半で1回ミスったものの，そのあとのプレイは冷静そのもので，難なく障害をクリアし，ついにゴール，かと思いきや，直前で壁にぶつかりゲーム・オーバー。と，いうことは……？（下につづくぞ）

やりましたっ

そう，勝ったのだ！ それはもう，カメもかくやと思わせるスピードで，慎重にゆっくりとゴールさせていただきました。しっかり読プレももらってきたからね。その内容は，SNKの人気キャラカードのセット。これを3名様にプレゼントしましょう！ 宛先は……

〒141 東京都品川区東五反田1-11-15
電波新聞社

マイコンBASICマガジン『ふナンチョ！』係

〆切は10月9日とします。よろしく！

※この物語は一部フィクションですが，勝敗に関しては事実にもとづいております（編集部）

©SNK/SAURUS 1997 ©テレビ朝日 1997 企画 株式会社タカラ

こんなテクニックがあるんです。

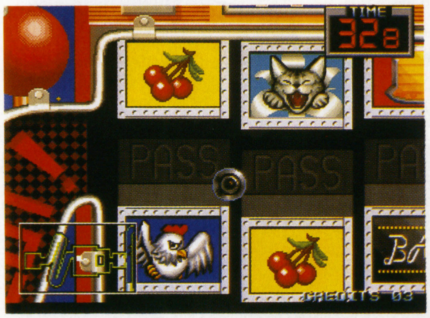
ノービス・ステージのポイントはココ!

今月は，勝負に使用したノービス・ステージの，ダレもがひっかかりそうなポイントを解説。ちなみに，ザウルスのノービス最速タイムは16秒48だって。速え。

❶ルーレット・ゾーンはこう抜けろ

ここでは，左の絵柄が下に，真ん中が上に，いちばん右が下に動いているが，アセらなければさほどむずかしい場所ではないはずだ。

なお，このルーレットは画面外にあってもつねに動いているので，時間ごとのパターンを覚えてしまえば，残りタイムでルーレットの位置を知る，なんて荒技も可能になるぞ。

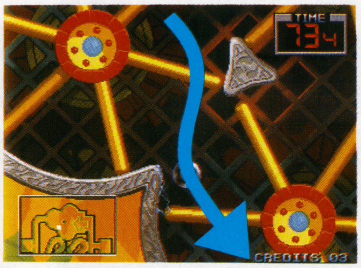


▲じつは，このルーレットには，重大な秘密が隠されている。絵柄がそろうまでひたすらこの場所にとどまっていると，イライラ棒が……!!

❷3連風車もラクラク?

この場所に到達する前にチェックポイントがあるわけだが，そこで下のルートを選択した場合，激ムズのコースが待ち受けているので，かならず上のルートを選ぶように。

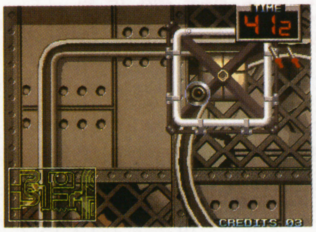
まずは最初の風車に入り，落ち着いてトラックボールを操作。つぎに遭遇する時計回りの風車に入れれば時間短縮にはなるが，難度が少々高いので無視。本命はそのつぎに遭遇する逆時計回りの風車だ。ここの流れに逆らわずに入っていけば，よほどのことがないかぎりすんなりと移行できるはず。狙い目よ!



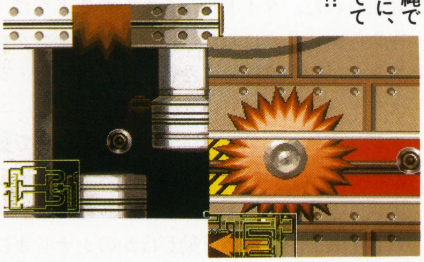
◀矢印にそって進入すれば，まずクリアは確実だろう

❸エキスパート・コースもあるよ

エキスパート・コースには，下の写真にあるような仕掛けが登場。ウデに自信のあるプレイヤーならやるしかない! ウワサでは，さらにむずかしいコースもあるらしいが?



◀▼どの仕掛けも，ひと筋縄ではいかないものばかり。とくに，ゴンドラ（写真左）はやってってイライラすることウケアイ!?



ふナンチョ伝言板

じつは，このコーナーが好評のため，今月から恒例化することになりました! そんなわけだから，本編ともども楽しんでってくださいね。今回はザウルス編です。

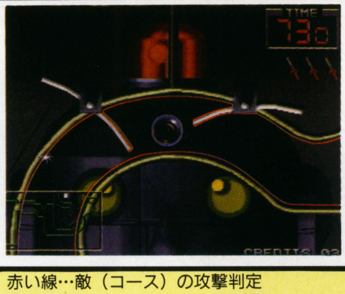
ビデオゲーム版ウルトラ電流イライラ棒奨励推進保護普及親善勧誘愛好研究を励ます会

イライラ棒についての真実

とうとう発売された（ハズ）のビデオゲーム版『ウルトラ電流イライラ棒』。ここでは楽しく遊ぶための正しい操作法と，実戦で役に立つキャラクターの攻撃値，当たり判定データを掲載する。これさえ知っておけば，もう“イライラマスター”の名を我がものとしたも，同然さ。

コースの攻撃値と効果

攻撃値	ヒット効果	ガード方向
100	感電ダウン	ガード不可



赤い線…敵（コース）の攻撃判定
青い線…イライラ棒の当たり判定
…ってみたまんまじゃん。

※攻撃値はプレイヤーの体力が満タンの時を100とした場合のものです。

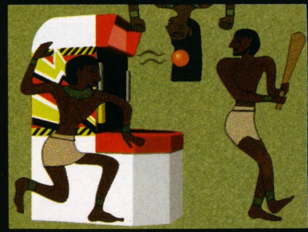
操作法その1（姿勢編）

○良い例

×悪い例

乗らない

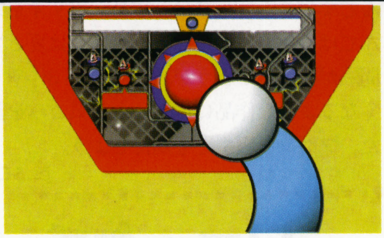
×もっと悪い例



はずさない

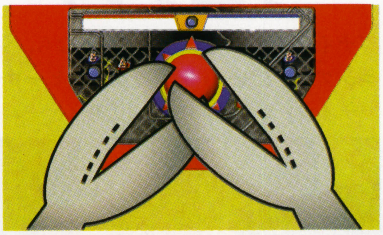
操作法その2（トラックボール編）

○良い例



右手，もしくは左手1つで操作

○良い例



両手を使って操作

×悪い例

足を使わない

■お詫びと訂正：1997年9月号に掲載された秋山氏は，秋浜氏の誤りでした。関係者ならびに，読者のみなさまに深くお詫び申し上げます。（Fooすけ）

サターン最前線

締め切りまぎわに手に入れた（最近こんなのばっかり），ふたつの新作情報。どちらも期待作なので，ちゃんと読んでね。ちなみに『バーニング～』は，この原稿を書いている時点ではまだ未体験。早くゲームショウで見てみたい！

担当：中村京子

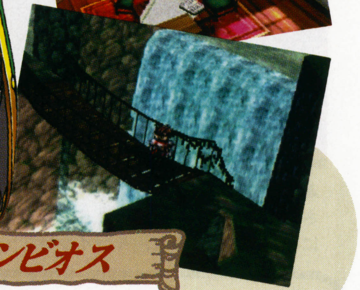
構想4年の『シャイニング・フォース』最新作は3部作で登場

ファンの要望に応え，シミュレーションRPG『シャイニング・フォース』が帰ってくる。

8月20日，大田区産業プラザPIOにて，メガドラ版『I』『II』の正式な後継作となる『シャイニング・フォースIII シナリオ1(仮)』が発表された。タイトルからもわかるように，複数のシナリオにわかれ，同時に「シンクロニシティ」と銘打たれた新たなシナリオ・システムを取り入れている。

シンクロニシティとは，同じ時間軸上で動く3人の主人公によって，3つのストーリーを体験できるというもの。しかも，あるシナリオで主人公がとった行動がほかのシナリオに影響をおよぼし，そのストーリー展開まで変えてしまうほど，3つのストーリーは密接に関わり合っているのだ。

ソニックの社長兼，シリーズのプロデューサーである高橋宏之氏は「これまでのシリーズではとくにシナリオを強調してこなかったんですけど，『III』では，ぜひシナリオを楽しんでほしい」「シナリオ2は来春，3は夏と発売間隔が開いてしまうが，待ってでも3作やりたくなるような作品にする」と意気ごみを語った。ファンならずとも期待しよう。



◀シナリオ1の主人公。父から平等の理念を教えられ，身分社会＝帝国に嫌悪感を抱く

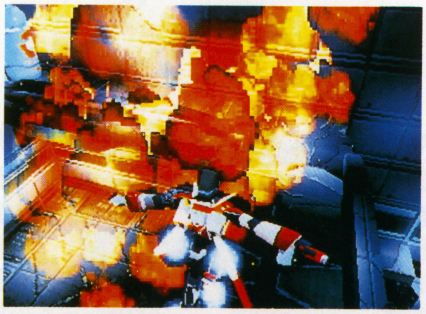
■セガ ■シミュレーションRPG
■4,800円 ■12月発売予定

© SEGA ENTERPRISES, LTD. 1992,1993,1997

ソニックチームがおくる爽快アクション・ゲーム！

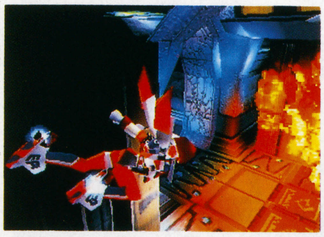
『ナイツ』が「空飛ぶ」ヒーローなら，『バーニングレンジャー』は「空跳ぶ」ヒーロー。『ナイツ』から1年あまり，「東京ゲームショウ'97秋」にて，ソニックチームの最新作が公開された。未来世界を舞台に，普通のレスキュー隊では手に負えないような危険災害地へ乗りこみ，自らの命を賭けて人命救助を行なう「バーニングレンジャー」たちの活躍を描いた3D視点のアクション・ゲームだ。

画面を見ればわかるように，彼らが乗りこむのは，危険な爆炎うずまく，くずれかけた建物の中。背中の「バーニアーユニット」ですばやく駆け，跳びまわる。建物内で迷うことのない「ナビゲーションシステム」と，くずれた地形などのフチにくると自動的にジャンプする「オートジャンプシステム」を取り入れているので，ヘンなストレスを感じることなく，存分に爽快感を味わうことができるのだ。続報を待て！



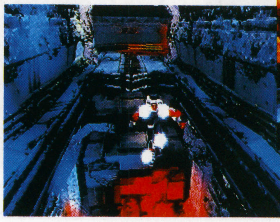
バーニングレンジャー

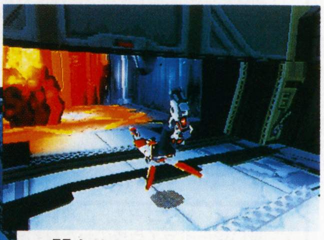
■セガ ■アクション
■価格未定 ■'97年末発売予定



▲躍動感あふれる1シーン。建物内を縦横無尽に駆けまわれ！

▼行く手に巨大な穴が。跳ぶのか，それとも降りるのか？





▲閉まりかけるシャッターのすき間に飛びこむ，スリリングな一瞬

プレイステーションJournal（ジャーナル）

せっ，せまい……てなわけで，諸事情により1ページでお送りすることとなった今月のPSジャーナル。でも，仕入れたネタは，とれたてピチピチの旬なものばかり。どうぞ活きのイイところを早めに御賞味くださいませ。

◆ 担当：曳地哲司 ◆

根強いファンを持つSFアドベンチャーがスケール・アップして帰ってくる!!

『オーバーブラッド2』

■リバーヒルソフト
■価格未定
■98年初頭発売予定

去る8月6日，リバーヒルソフトの最新作となる『オーバーブラッド2』の制作発表会が福岡にて行なわれた。

今回の作品の最大の特徴は，WAS（ワールド・アクティブ・スーパーバイザー）と呼ばれるデータ処理向上技術を使い，舞台となるイーストエッジの街を3Dで完全シミュレートしたこと。これにより，街空間をプレイヤーの意志で自由に探索するといった，自由度の高い行動が可能になっているのだ。また，肝心のシナリオには，主人公をめぐる人物関係や街に隠された謎と陰謀など，前作以上に"濃い"ものが用意されているぞ。現段階ではその詳細を明かすことはできないが，序章のストーリーをまとめておいたので，本編の基礎知識として活用してほしい。

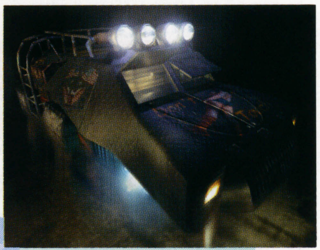
アカーノ・ブラーニ

◀本編の主人公。ジャンクブレードのチャンプを夢見ている青年だ

クリス・レーンベッカー

◀博士を追ってきた女捜査官。気丈な性格で他人に弱みを見せるのが嫌い

◀街の一角には，近未来＋オリエンタル風の外観を持つ建物も



▲2115年には，反重力装置で浮遊する車が使われている

プレ・ストーリー

レース「ジャンクブレード」に出場するためイーストエッジの街を訪れたアカーノ・ブラーニは，ベルター博士の暗殺事件に巻きこまれてしまう。その際，博士からボイス・カプセルをあずかり逃亡した彼は，カプセルに導かれて"ラズ"と出会う。ラズと取り引きし，ハヤノ・インダストリという企業の不正を暴く手助けをすることになったアカーノだが…。

▲前作の主人公・ラズが経営する店「D-NA」（ディーナ）

技と技，力と力がぶつかりあう！
かぎりなく本物のプロレス，三たび見参

『闘魂烈伝3』

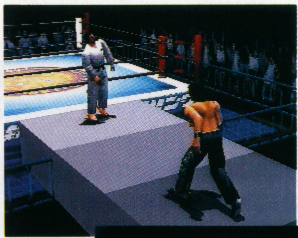
■トミー
■価格未定
■12月発売予定

本物そっくりのアクションと多彩な技で，プロレスファンの話題をさらった『闘魂烈伝』シリーズ。その最新作の第一報が入ってきた。

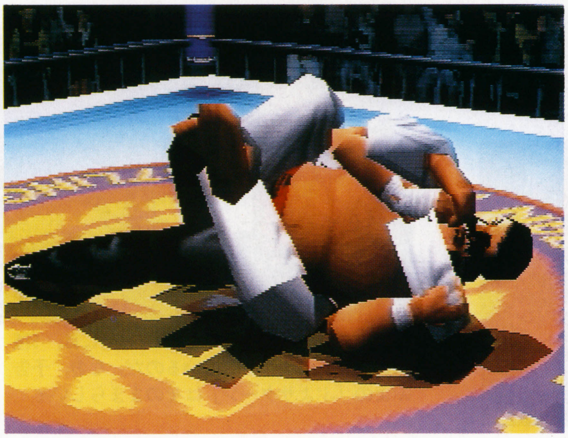
今回の目玉は，柔道で世界を制したプロ格闘家，小川直也の参戦だ。下の写真のとおり，本人に特別に披露（ひろう）してもらったSTOや胴絞めスリーパーなどの必殺技が，本物そのままの動きで再現される。また，他団体の選手の出場も予定されており，総勢35名ものレスラーたちが激突するのだ。もちろん，技やコスチュームは最新のものが取り入れられているぞ。

さらに，前作では隠しモードで楽しめた60分の1フレームでのスムーズな動きが「シングルモード」として標準装備。カメラ・アングルも，ズームや回りこみを駆使した迫力あるものになり，より本物に近い試合展開が楽しめるのだ。

アーケードへの参戦も決定した『闘魂烈伝』シリーズ，プロレス・ファンは今後の展開から目を離すな！　（文／山田真也）



◀ドーム会場では，花道を使った攻防も実現可能に。全力で技をブチこめ！



▶入場シーンも再現される。ライガーのポーズもキマってるぞ

オーバーブラッド2：© Riverhillsoft Inc.

とことんぷよぷよSUN

■発売元：コンパイル
■対応機種：アーケード
セガサターン
ニンテンドウ64
（10月下旬
発売予定）

今月は2ページに復活した「とこぷー」です。やっぱ広いっていいなぁ。さて今月は，先月発表されたN64版『ぷよSUN』の内容を，写真をまじえてくわしく紹介しよう。お待たせしていた50回記念プレゼントの当選者発表もあるです。（講師：大出綾太）

ニンテンドウ64版『ぷよSUN64』画面写真を入手！

先月号でお知らせした，ニンテンドウ64用『ぷよぷよSUN64』。画面写真やくわしい情報が入手できたので，紹介していこう。その前に，発売日が10月末に早まったことをお伝えしておく（価格は未定）。

さて，まずは新しく追加されたゲームモードから。ひとつめの新モードは「かちぬきぷよぷよ」だ。これは，大会の雰囲気を家庭でも楽しめるように作られたモードで，4・8・16人のいずれかのトーナメント戦が行なえるというもの。もちろん，ひとりで参加することもできるし（残りはコンピュータが受け持つ），プレイヤー16人で競うことも可能。開始時に使用キャラクターを選択することもできるのだ。

もうひとつの新モードは「とことんなぞぷよ」。その名のとおり，なぞぷよを延々と遊ぶモード……だと思いきや，練習・実戦・対戦の3つにわかれた，まったく新しいシステムが採用されているぞ。練習モードは，『す～ぱ～なぞぷよ通ルルーの鉄腕繁盛記』にあった「連鎖の修行」と同じく，連鎖問題を解いていくもの。実戦モードは，とこぷよのプレイ中に敵キャラが登場し，「5連鎖せよ」「3色同時消しせよ」などと問題を出してくる，いわば“リアルタイムなぞぷよ”だ。対戦モードは，ふたり同時にスタートして，実戦モードと同じようにリアルタイムで出題される問題を，どちらが早くクリアできるかを競うモード。ついになぞぷよでも対戦ができるようになったというわけだ。

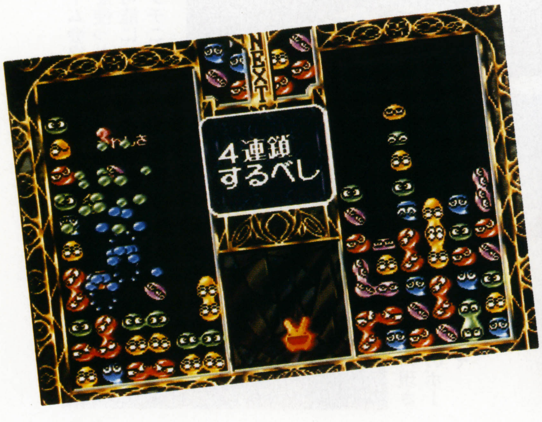
演出面では，まず振動パックに対応しているのがポイント。これまでも，赤玉が降ってきたときや，ぞう大魔王がぷよを設置させたときに画面が揺れていたけれど，その振動が実際にコントローラを通して体感できるようになったのだ。もうひとつ，インキュバス，ルルー，スケルトン-Tの声優が，第三回全日本ぷよマスターズ大会のオーディションで選ばれたメンバーに変更されている。残念なが

▼これが「かちぬきぷよぷよ」だ。といっても見た目は通常の対戦画面と同じ。でも，背景グラフィックが大会用のものになっているでしょ

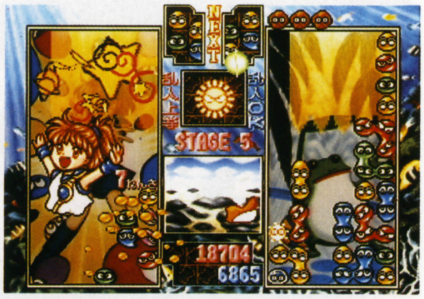
▶「ふたぷよ」も健在。カートリッジだから快適？

◀「かちぷよ」では，最初に使用キャラの選択をする

▼純粋な「とこぷよ」もあります。従来どおり，対戦はできないけれど同時プレイは可能だ。ちなみに，3Dスティックには対応していない



◀▼初登場の「とこなぞ」。とこぷよとなぞぷよが合体したモードだ。対戦も可能になったし，これは近い将来，大会が行なわれるかも？



▲基本の「ひとぷよ」。『ぷよSUN64』には，5種類のモードが収録されているのだ。なお，予告ぷよの「ぷよサターン」はそのままらしいぞ

あうとろ一本，ありがとう
「みんなでぷよぷよ」

N64版，とこなぞが楽しそうです。個人的には，せっかくN64はコントローラが4個接続できるんだから，『す～ぷよ通』にあった「みんなでぷよぷよ」を入れてもらいたかったと思うのですが，どうでしょう。

さて，ここでお知らせ。9月20日の午後1時にグランド・オープンする元祖ぷよまん本舗博多えきちか店（博多ステーションビル地下1階）。このえきちか店限定販売の商品があるのだ。博多といえば，辛し明太子。辛し明太子といえば，すけとうだらの卵巣。ということで，オリジナル辛し明太子「すけとうたらこ」が販売されるぞ。グッズを3,000円以上購入した人（先着2,000名）にはミニ大漁旗のプレゼントもあるそうなので，開店日には九州一円から集まるべし。

もうひとつ告知。今年も9月15日の敬老の日に，第三回シルバーぷよマスターズ大会が開催される。場所は昨年と同じ，浅草ROX3・スーパーマルチコートで，受付は12時から。こちらには関東一円から集まるように。

▲こちらが「すけとうたらこ」。辛し明太子にはうるさい福岡出身者として試食したところ，これはおいしいです。1箱130g入りで1,500円の予定。博多でしか買えない限定商品だ

とこぷー50回記念

謝恩大プレゼント！ RESULT

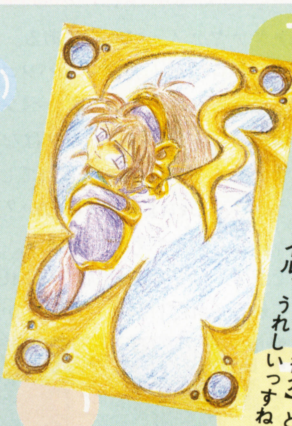
6月号で行なった，連載50回記念大プレゼントの当選者です。（敬称略）

①埼玉県・小名亜都子②神奈川県・峰岸雄二／京都府・棚橋恵美／香川県・真光由美子③神奈川県・中田武彦／群馬県・ふじさき／千葉県・鈴木有人④岐阜県・まよぷー／京都府・荻田和子／三重県・服部傑⑤熊本県・沙桐薫／千葉県・山本秀和／大分県・三尾祐樹⑥神奈川県・みるきぃぷりん☆／滋賀県・池本征博／新潟県・山田直行⑦福島県・近内あづみ／兵庫県・桜井孝之／奈良県・一箭泰博ほか17名⑧岩手県・児玉完司／北海道・黒川芳隆／岐阜県・山下優ほか47名⑨静岡県・福田健司／大阪府・吉村匠二／大阪府・富士美優

敗者復活の103名（あまりにも応募が多かったので個人蔵のテレカを追加しました）は発送をもって発表とします。たくさんの応募ありがとうございました。今後ともよろしくね。

▼【大阪府豊中市・榊原架威】みどひさんに捧げるそうです

◀【千葉県八街市・七緒　輝】ハーピーへの愛を感じました



◀【静岡県浜北市・渡邊裕介】とこぷーファイル、うれしいっすね

◀【京都市・鶏小屋】おひさです。ちょっと時期逸しちゃいましたが

▲【福島県安達郡・文月環戯菜】お初だね。骨折治った？

◀【神奈川県三浦郡・水無月翠蓮】お初ありがとう。楽しんだかな？

ら漫才デモのボイスはないけれど，連鎖ボイスはちゃんとキャラごとに用意されているぞ。

発売まで早くも2か月を切った『ぷよSUN64』，単なる移植版ではない内容になりそうだ。

▲ひとぷよでの漫才デモも，ちゃんと収録されてます。オーディションで選ばれた新しい声優による3キャラのボイスも気になるところ

このロゴは「ぷよぷよさん

ぷよぷよ SUN 64

ろくよん」と読むのだ！

俺コレ

Super Light Menthole

◆俺：ベニー松山
◆題画：丸山和久
◆題字：手塚一郎

日本語版がついに登場 コイツは逆に新鮮だぜぃ

ヤァヤァヤァ！　ベニ松である。メディアクエストから頂戴したノートパソコンで原稿を書いているベニ松であるぞ。ベントスタッフ新事務所に俺のデスクトップはない。もらったサテライトプロが接収されてしまったのだ。ううう，これはイジメなのか？　『元気やでっ』でも読んで考えてみよう。

さてさて，はじめてPC版『M：tG』の紹介をしてから どれだけ経っただろうか。遅れに遅れたその英語版が発売されて半年，ついに日本語版のサンプルが送られてきた。うーん。時間かかりすぎてますな。ニホンゴ，ムズカシィーネってとこなんでしょうか。本家のカードは第5版にリニューアルしてるもんな。

ま，もともと昔の絶版カードが含まれているってのがPC版の売りのひとつだったワケだから，その手のカードが増えたと割り切れないコトもない。そもそも第4版のほうがゲーム的に楽しめたような気もするし。

このPC版は，当然ながら昨年4月に発売されたカードの日本語版に準拠している。いろいろと物議をかもしたメイ訳が画面上で味わえるのも興味深いところだが，何より英語アレルギーのためにPC版を避けていた人には朗報だろう。俺も適当に読み飛ばしていたシャンダラー（RPGモード）のシナリオがよく理解できた。だって長老の話が長いんだもん。

ただ，カードを英語版で遊んできていると，日本語でカード名を問われる場面であわてることもある（タイトル写真参照）。絵が表示されているぶんにはどうってコトないんだけど ね。俺的にはドキドキ度5割増しだ。

9月26日発売予定。頼むぜ，ホント。

▶日本語に変わっただけでずいぶん雰囲気がちがう。"活動中"など，かえってわかりにくい表記もあるにはあるが……あくまでサンプル版なのでシェイプアップを期待

▲絶版カードも翻訳されている。これは『Ali from Cairo』

▲こちらは『Time Walk』。どっちもそのまんまですなあ

ニコチン・タールの部屋

『俺コレ』がスーパーライトメンソールに衣替えしてずいぶん時が流れたものだ。思い返せばあんなコトやこんなコトが……って，ほとんどギャザの紹介しかしてねーや。

いやいや，いい歳してハマったもんですよ。まさか自分がカードに ン十万もつぎこむとは思ってなかったもんな。ついついベーマガ誌上でも広めたくなったワケですよ。そもそも俺コレって『俺を信じてコレを買え！』の略ですからな。えっ，初耳？

しかし，ギャザに関してはもうその使命も終わったと言っていいだろう。このゲームはすでに十分メジャーになった。

また，DCIの方針らしく新エキスパンションのプレビュー戦通知がこなくなり，最新の情報を最速で届けることがむずかしくなってきた。ならばもはや，これまでの形で紹介することにさほどの意義はないだろう。

そんなワケで，『俺コレ・スーパーライトメンソール』は今号が最終回である。みんな，長い間ありがとう。アデュー。

ただし，『俺コレ』が終わったワケではない。ますます本道を踏みはずし，新企画はスタートする。ご期待あれあれー。

SUPER SOFT HOT INFORMATION

スーパーソフトホットインフォメーション

これ1冊であらゆるエンターテインメント・ソフトの情報がわかる! '97年9月に発売される全294本を収録

CONTENTS

3 Windows95(64作)
9 Windows3.1(8作)
10 ハイブリッド(42作)
14 Macintosh(14作)
16 DOS/Vパソコン(5作)
16 PC-9801&9821(1作)
16 コンビニ販売専用パソコンソフト(6作)
17 ニンテンドウ64(3作)
19 セガサターン(31作)
24 プレイステーション(38作)
29 ゲームボーイ(10作)
30 スーパーファミコン(2作)
30 PC-FX(1作)
30 PCエンジン(0作)
31 アーケードゲーム(3作)
32 ネオジオ&ネオジオCD(1作)
33 ゲーム・ミュージック&ビデオ(65作)

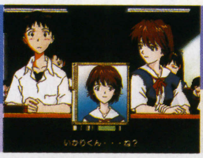
10
1997

マイコンBASICマガジン10月号とじ込み付録

今月の売れ筋パソコン・ゲーム HOT20

初登場でトップを奪ったのは，ガイナックスの『新世紀エヴァンゲリオン～鋼鉄のガールフレンド』。やはり強い。発売が延期されていたぶん，ユーザーの期待も大きくなっていたようだ。いっぽう，先月のトップ3は，そのまま2～4位にスライドしただけで，まだまだ安泰と言えそう。下位のほうでは，11位に登場した『シュヴァルツシルトGX』が，PC-9821用として健闘を見せている。

1 新世紀エヴァンゲリオン～鋼鉄のガールフレンド

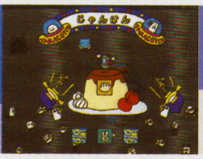


初登場
●ガイナックス ●14,800円
●AVG ●Win95

2 マイクロソフト・フライトシミュレータ for Windows95 Version6.0日本語版

前1位 3回
●マイクロソフト ●オープン価格
●フライトSLG ●Win95

3 たまごっちCD-ROM

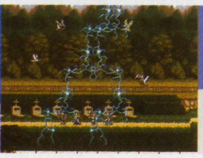


前2位 2回
●バンダイ・デジタル・エンタテインメント ●2,800円
●SLG ●Win95

4 DIABLO(日本語マニュアル付英語版)

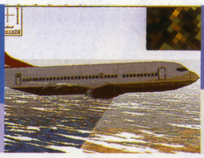
前3位 4回
●ソース ●オープン価格
●ARPG ●Win95

5 ソーサリアンフォーエバー



前5位 2回
●日本ファルコム
●9,800円（プレミアム版）／7,800円（レギュラー版）
●ARPG ●Win95

6 Tokyo Scenery／FS Win95



↑前10位 2回
●トワイライトエクスプレス ●5,800円
●データ集 ●Win95

7 信長の野望・将星録

前6位 5回
●光栄 ●11,800円
●SLG ●Win95,Mac

8 新世紀エヴァンゲリオン コレクターズディスクVol.5

前4位 2回
●ガイナックス ●6,800円
●素材集 ●ハイブリッド

9 新テーマパーク～遊園地をつくろう

初登場
●エレクトロニック・アーツ・ビクター ●8,800円
●SLG ●Win95

10 ロードス島戦記～灰色の魔女

初登場
●マイクロキャビン ●6,800円
●RPG ●Win95

11	シュヴァルツシルトGX～錆びた蒼星	●NECインターチャネル ●9,800円 ●SLG ●PC-9821	初登場
12	ショックプライス500 麻雀	●SMEインターメディア ●500円 ●麻雀 ●ハイブリッド	前8位 3回
13	DUNGEON KEEPER（日本語マニュアル付英語版）	●エレクトロニック・アーツ・ビクター ●7,800円 ●SLG ●Win95	初登場
14	ウイニングポスト3	●光栄 ●11,800円 ●競馬SLG ●Win95	前7位 4回
15	トレインシミュレーター 京浜急行電鉄本線・久里浜線	●ポニーキャニオン ●5,800円 ●SLG ●Win95	初登場
16	AI将棋 Ver2.0 for Windows95/NT4.0	●アスキーサムシンググッド ●9,800円 ●将棋 ●Win95	↑前20位 4回
17	魔法使いになる方法～夢見る星の物語	●TGL ●9,800円 ●RPG ●Win95	初登場
18	ホワイトダイアモンド	●システムソフト ●9,800円 ●RPG ●Win95	前12位 2回
19	ぷよぷよ for Windows リプライスエディション	●クエスト ●2,480円 ●アクションパズル ●Win95/3.1	前13位 4回
20	Beginners Pac／FS Win95	●トワイライトエクスプレス ●2,800円 ●ツール ●Win95	前19位 2回

●ランキング協力店

■パソコン・ゲームHOT20協力店

北海道 ●そうご電器YES札幌☎011-214-2850 栃木県 ●ソフトプラザ遊基 竹林店☎0286-43-6686 群馬県 ●ソフトショップ ラム☎027-253-7594 千葉県 ●コナン販売 柏店☎0471-47-9801 埼玉県 ●ビットマップ☎0492-83-0455 東京都 ●ソフマップ全店●ラオックス・ザ・コンピュータゲーム館☎03-3251-3100●上新電機J&P渋谷店☎03-3496-4141●メディアバレー町田 (PCゲームコーナー) ☎0427-21-2021 神奈川県 ●The Soft 文教堂 新横浜駅店☎045-474-3535 長野県 ●ラオックス ヒナタコンピュータ館☎026-237-2221●コーワテック☎0263-26-5552 静岡県 ●システムイン吉野☎054-636-0630●すみやパソコンアイランド 浜松西伊場店☎053-457-3888 愛知県 ●三洋堂書店 上前津店☎052-251-8334●九十九電機名古屋2号店☎052-251-3399●九十九電機名古屋1号店☎052-263-1655 福井県 ●COMP 100満ボルト 武鯖店☎0778-24-5400 滋賀県 ●Power's Kid's Land☎0775-43-3915 和歌山県 ●ニノミヤ PC Xtown 和歌山店☎0734-23-6336 兵庫県 ●星電社☎078-843-8261 鳥取県 ●デオデオ 千代水店☎0857-31-2611 広島県 ●デオデオ 可部店☎082-814-2344 香川県 ●野田屋電機☎0878-51-4545 鹿児島県 ●馬場電機 平田橋店☎099-254-0110●ベスト電器出水パソコン館☎0996-63-3591

■家庭用ゲーム機HOT10協力店

東京都 ●ラオックス・ザ・コンピュータゲーム館☎03-3251-3100●ソフマップ全店 神奈川県 ●ラオックス・ザ・コンピュータ館厚木店☎0462-22-8801 千葉県 ●ハチスケ津田沼店☎0474-78-6833

Windows95

WINDOWS95専用

架空の江戸時代

父よりゆずられし楯岡道場を再興するべし!!

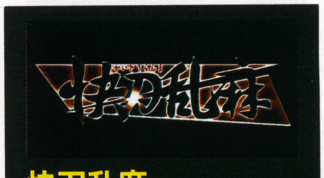
信長が天下を統一し，その圧政より20年。政権を受け継いだ家康は，平和な治世を築く。そして時は流れ，8代将軍“義宗”が世を統治していた……そんな世界が，この『快刀乱麻』の舞台だ。

主人公の新十郎は父・鉄舟斉に楯岡道場を譲られるが，門弟たちは新十郎を道場主として認めず，道場を出ていってしまう。道場再興のため，将軍・義宗が主催する御前試合で勝利をめざすが……。

数名の門弟を呼びもどすイベントのあとは，剣の修練をする「平日モード」，市井散策する「休日モード」をくり返して，新十郎や門弟の剣術の腕を磨く。はじめは単調だが，道場の名声が上がれば，市中警護の役をまかされたり，道場破りが訪れたりと，さまざまなイベントが起こるようになる。

とりあえずの目標は，1年に3回開催される御前試合に出場すること。この戦いで勝つことができれば，道場の名声も上がり，門下生たちも集まってくる。ちなみに勝ち抜いていけばいくほど，強力な道場と対戦することになるのだ。

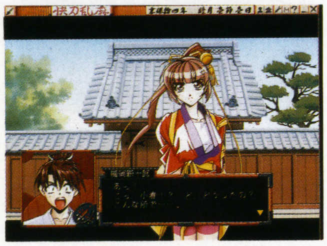
なお，物語は2年間。2年後に開催される御前試合で優勝することが，最終目標だ。（白川大輔）



快刀乱麻

■イマジニア　■SLG
■8,800円　■9月26日発売予定

▲デモではアニメーションをバックにオープニング・ソングが流れる。これは主人公の楯岡新十郎くん。カワイイ



◀門弟呼びもどしイベント中。4人の女性，3人の男性から自由に選べる

◀家督をゆずられた新十郎。不安は残るが，がんばるしかないぞ

▲平日モードの1シーン。師範や師範代に稽古をつけてもらう。「体力」「剣撃」といった5種類の能力値をアップしていくのだ

©1997 Imagineer co.,Ltd. ©1997 ALLPOWERFUL.

名作で遊ぼう

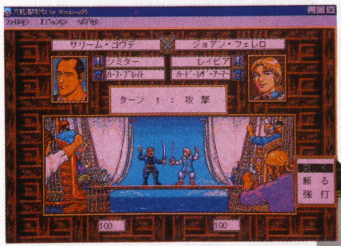
光栄&システムソフトのかつての名作が廉価版としてよみがえる

今月の新作欄でも紹介しているが，このところ古き名作の廉価版やリニューアル・バージョンが数多くリリースされている。

今月は，SLGの老舗・光栄から『信長の野望』シリーズ，『大航海時代』シリーズ，『ウイニングポスト』シリーズが，最新作&前作といった形でセットになって登場する。『大航海時代』以外はパワーアップキットも付属しており，お買い得だ。『ダークハンター』『ゲーム日本史』といった教育ソフトもセット販売される。

システムソフトからは『グレッグ・ノーマン ゴルフ』『スーパーエアーコンバット』などがリリースされる。Windows3.1用では『雀道II』も登場する予定だ。

これを機会に，過去に発売された名作をプレイしてみてはどうだろうか？



▲確固とした目的がないため，自分の好みの楽しみかたができる『大航海時代II』。こういった過去の名作がリーズナブルな価格で手に入るのは，ユーザーにとってうれしいかぎり

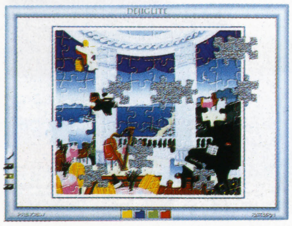
▼『スーパーエアーコンバット 蒼空の覇者』は今年1月に発売されたフライトSLGだ。ほかにも『戦略プロ野球'97年球春バリューセット』などが発売される

今月の新作

1番の注目作はカプコンのホラーAVG『バイオハザード』。プレイステーションからの移植作品だが，PS版にはなかった演出などがほどこされており，すでに遊んだことがあるユーザーにもオススメだ。また，世界中で大ヒットしているカードゲームを題材にした『マジック：ザ・ギャザリング』も，ファンには待望の1作だろう。SLGでは光栄から発売されるバリューセット群に期待したい。

デジグ・ライトシリーズ10「トーマス・マックナイト」

9/4　■増田屋コーポレーション　■パズル　■3,980円　■CD-ROM



デジタル・ジグソーパズルが楽しめる同名シリーズ第10弾。世界的に有名な画家であるトーマス・マックナイトの作品20点を収録している。スクリーンセーバーや壁紙としての機能も搭載。

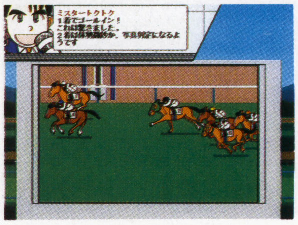
バイオハザード

9/4　■カプコン　■AVG　■6,800円　■CD-ROM

[プレイステーションから移植] 巨大な洋館で展開するサバイバル・ホラー。クリス，ジルのふたりが選択でき，選んだ主人公によってシナリオが変化する。オリジナル要素も追加された。

馬なり1ハロン劇場3DX ネットワーク対戦パック

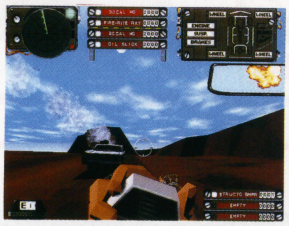
9/4　■マイクロビジョン　■競馬SLG　■9,800円　■CD-ROM



JRAの新レース・スケジュールに対応した同名競馬SLGに「ネットワーク対戦ソフト」を付属。自分が育てた競走馬を使って，全国のユーザーとネットワーク対戦で楽しむことができる。

インターステート'76

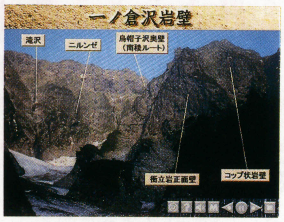
9/19 ■アクティビジョン・ジャパン ■3Dアクション ■8,800円 ■CD-ROM



［海外から移植］レーシングと3Dアクションを融合。さまざまな武器を搭載した「マッスルカー」に乗り込み，敵マシンと戦う。インターネットを利用すれば，最大8人までの同時プレイが可能。

日本の名峰パノラマ紀行 第五集 八ヶ岳連峰

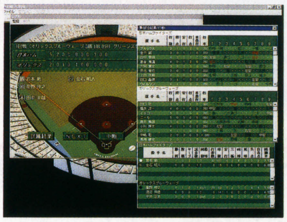
9/5 ■富士通 ■データベース ■5,800円 ■CD-ROM



日本に存在する数々の名峰をデスクトップで楽しめる同名シリーズ第5弾では，八ヶ岳連峰を紹介。南北アルプスの絶景が，壮大なスケールで展開する。登山時のアドバイスや宿泊情報なども収録。

戦略プロ野球 '97年球春バリューセット

9/5 ■システムソフト ■野球SLG ■5,800円 ■CD-ROM



同名野球SLGと，最新のデータを搭載したユーティリティ・ソフト『'97年球春編』をセットに。オールスターゲームが開催できるようになったほか，ナゴヤドーム＆大阪ドームが追加された。

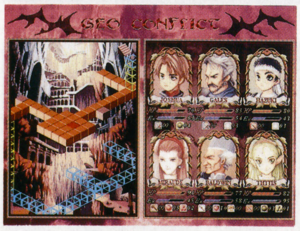
スーパーエアーコンバット 蒼空の覇者

9/5 ■システムソフト ■フライトSLG ■5,800円 ■CD-ROM

実在のジェット戦闘機15種類から1機を選択し，作戦を遂行するフライトSLG。味方の援護を受けつつ敵地へ突入したり，編隊を組んでの共同作戦など，幅広い戦略が楽しめる。

ディスクステーション16号（秋号）

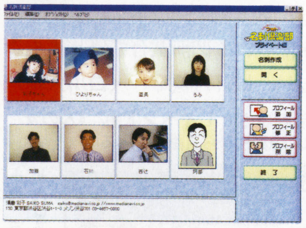
9/6 ■コンパイル ■ディスクマガジン ■1,980円（税込） ■CD-ROM



同社のCD-ROM情報誌シリーズ第16弾。ファンタジーSLG「ジオ・クルセイダー3」や，『ぷよぷよ』でおなじみのキャラクターたちが活躍するRPG「魔導物語」など，9つのコーナーがある。

フォト名刺倶楽部Vol.1 プライベート編

9/10 ■メディア・ナビゲーション ■ツール ■5,800円 ■CD-ROM



簡単な操作で名刺を作成できるツールソフト。デジタルカメラで写真を取り込めるほか，顔パーツや髪型などを組みあわせて似顔絵を作れる「モンタージュ似顔絵作成機能」も搭載。

デスクトップデコラ ウルトラマン for Windows95

9/11 ■コロムビアクリエイティブ ■素材集 ■4,800円 ■CD-ROM

特撮番組「ウルトラマン」を題材にしたデスクトップ・アクセサリー。スクリーンセーバーや壁紙はもちろん，ウルトラマンカレンダー，声の伝言板ボイスイットなども収録している。

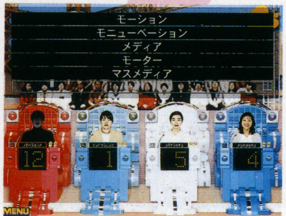
スタートレック ザ・ネクストジェネレーション インタラクティブ・テクニカルマニュアル

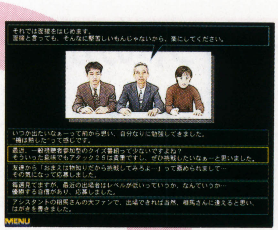
9/12 ■ダットジャパン ■データベース ■7,800円 ■CD-ROM

［海外から移植］同名テレビ・シリーズをCD-ROM化。宇宙船「USSエンタープライズ」の船内を見学できる。宇宙船内部のシステムの詳細や，テレビ・シリーズ制作における裏話も収録。

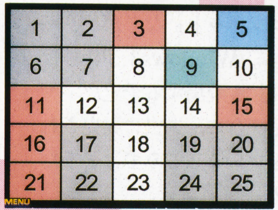
パネルクイズ アタック25

9/12 ■富士通パソコンシステムズ ■クイズ ■6,660円 ■CD-ROM





▲3択問題だけでなく，数字入力や国旗選択など，さまざまなクイズ問題を収録

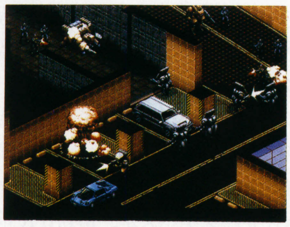


▲司会・進行役は，テレビでおなじみの児玉 清と相馬宏美が担当している

現在放送されている同名クイズ番組をCD-ROM化。予選から番組終了までを再現した「とってもアタック」ほか，「さくっとアタック」「クイズにアタック」の合計3モードを収録している。

ブラックマジック

9/13 ■ウィズ ■SLG ■9,800円 ■CD-ROM



内戦がつづいている架空の国を舞台にしたSLG。プレイヤーは特殊部隊の隊員として，反政府軍であるテロリストたちと戦う。多彩なクリア条件が設定された15ステージ，全3章を収録。

大航海時代II

9/19 ■光栄 ■SLG+RPG ■7,800円 ■CD-ROM

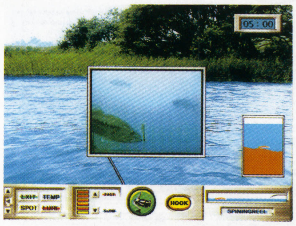
［PC-9801から移植］冒険家，商人，女海賊など，異なった境遇にある6人の主人公からひとりを選択し，世界を旅するシミュレーションRPG。規定ルートがないため，さまざまな楽しみかたができる。

▲過去の名作を復刻する，「光栄エクセレント・コレクション」として登場

▲新大陸をめざして冒険するも，貿易で利益をあげるも，プレイヤーしだい

ザ・バスフィッシング

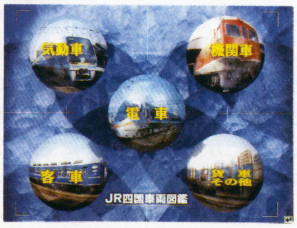
9/19 ■ポニーキャニオン ■フィッシング ■5,800円 ■CD-ROM



本格的なバス釣りが味わえるフィッシング・ゲーム。簡単なマウス操作でキャスティングやルアー・アクションなどを楽しむことができる。TEAM DAIWAのメンバー，泉 和摩が監修。

トレインシミュレーターJR四国①（高松〜琴平・高松〜児島）

9/19 ■ポニーキャニオン ■SLG ■5,800円 ■CD-ROM



列車を運転する異色のSLGシリーズの最新作。四国の高松〜琴平の全区間を走行すると，プレイヤーの技術を評価してくれる。高得点を取ると瀬戸大橋を走行することができる特典つき。

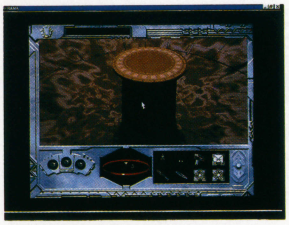
フォト名刺倶楽部Vol.2 ビジネス編

9／19 ■メディア・ナビゲーション ■ツール ■5,800円 ■CD-ROM

ユーザーが好みの名刺を作成できる同名ツールソフトの第2弾。ビジネス・タイプの名刺テンプレート250種類を収録しているほか、A4サイズ10シート（名刺80面分）の印刷用紙を同梱。

宇宙のランデヴー～RAMA

9／19 ■シエラ・パイオニア ■AVG ■9,800円 ■CD-ROM（3枚組）



［海外から移植］アーサー・C・クラークの小説「RAMA2」をゲーム化。巨大スペースシップ「RAMA」の謎を解き明かすため，さまざまな場所を調査する。クラークのインタビューも収録。

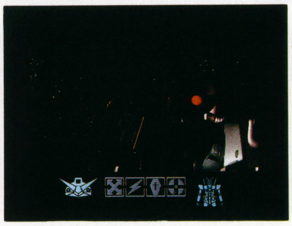
チッパー海へ行く ～小さなビーバーの大冒険

9／19 ■シナジー幾何学 ■AVG ■オープン価格 ■CD-ROM（2枚組）

［海外から移植］“決断の緊張感”を味わえる異色AVG。プレイヤーは主人公のチッパーと行動をともにし，さまざまな状況で決断を迫られる。3D・CGでデザインされたキャラがユニーク。

ガンダム0079 THE WAR FOR EARTH

9／19 ■バンダイ・デジタル・エンタテインメント ■エンターテインメント ■8,800円 ■CD-ROM



［Macintoshから移植］ムービーとCGの合成で展開する実写版「機動戦士ガンダム」。全編をとおしてアニメーションを使っておらず，登場するキャラクターもすべて外国人モデルを起用。

信長の野望・将星録 with パワーアップキット&信長の野望・天翔記 with パワーアップキット

9／19 ■光栄 ■SLG ■16,800円 ■CD-ROM（2枚組）

戦国時代の大名として天下統一をめざす同名SLGシリーズの第6弾と最新作をカップリング。シナリオの追加や，各キャラクターのパラメータを変更できるパワーアップキットも同梱。

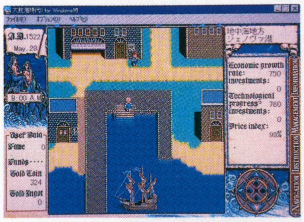
ウイニングポスト3 with パワーアップキット&ウイニングポスト2 with パワーアップキット

9／19 ■光栄 ■競馬SLG ■16,800円 ■CD-ROM（2枚組）

馬主として競走馬を育てる競馬SLG2作品をセットにし，リーズナブルな価格で提供するバリューセット。新たなイベントや地方レースなどが楽しめるパワーアップキットも付属。

大航海時代Ⅲ～Costa del Sol&大航海時代Ⅱ

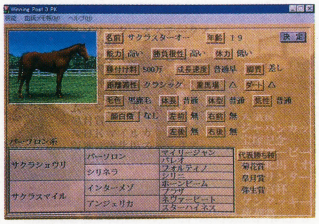
9／19 ■光栄 ■SLG+RPG ■12,800円 ■CD-ROM（2枚組）



海洋冒険をテーマにした同名シミュレーションRPG2作が楽しめるバリューセット。決められた進行ルートがなく，プレイヤーが自由に物語を進められるシステムが特徴となっている。

ウイニングポスト3 パワーアップキット

9／19 ■光栄 ■ユーティリティ ■5,800円／13,800円（with パワーアップキット） ■CD-ROM



すでに発売済みの同名競馬SLGのパワーアップキット。多くの人気騎手が実名で登場するほか，4本の新イベントやプレイヤーと対立するライバル馬主，新たな地方レースなどが追加された。

アクセスガールズのインターネット麻雀

9／25 ■システムソフト ■麻雀 ■9,800円 ■CD-ROM

『雀道Ⅲ』と同様のエンジンを使用した麻雀ゲーム。大原かおり，パイレーツなど，合計16名の女性タレントと4人打ち麻雀が楽しめる。ネットワークを使った通信対戦も可能。

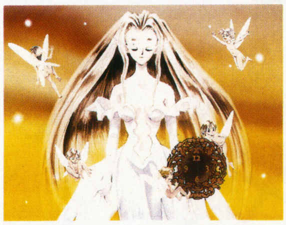
セガワールドワイドサッカーPC

9／25 ■セガ ■サッカーRPG ■7,800円 ■CD-ROM

［海外から移植］48か国からひとつを選択し，ワールドカップを勝ち抜いていくサッカー・ゲーム。ネットワークを使った通信対戦はもちろん，1台のパソコンで最大4人までの同時プレイが可能。

「プリンセスメーカーゆめみる妖精」スクリーンセイバー

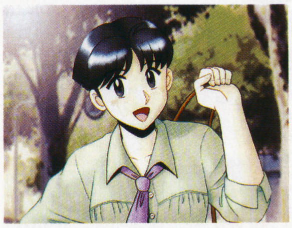
9／25 ■ナインライブス ■スクリーンセーバー ■4,200円 ■CD-ROM



同名SLGのスクリーンセーバー集。バカンス・シーンの全グラフィックをはじめ，本編に登場したキャラクターを紹介する「人物紹介セイバー」，赤井孝美のイラストによる壁紙など，内容豊富。

トゥルー・ラブストーリー アクセサリー集

9／25 ■アスキー ■素材集 ■4,800円 ■CD-ROM



プレイステーションでヒットした同名恋愛SLGのアクセサリー集。さまざまなスクリーンセーバーをはじめ，オープニング映像などを収録している。描き下ろしイラストを使ったマウスパッドを同梱。

快刀乱麻

9／26 ■イマジニア ■SLG ■8,800円 ■CD-ROM

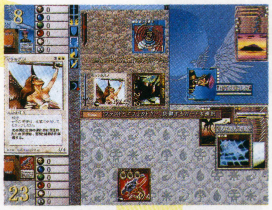
架空の江戸時代を舞台にした育成SLG。主人公の楯岡新十郎として，父にゆずられた道場再興のため，門下生とともに修業に励む。2年後に開催される御前試合に勝利することが目的。

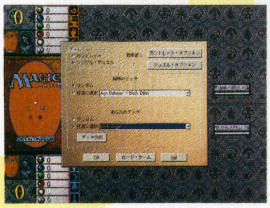
マジック：ザ・ギャザリング

9／26 ■メディアクエスト ■カードゲーム ■9,800円 ■CD-ROM

［海外から移植］世界中で爆発的な人気を誇っているカードゲームがデスクトップ上で楽しめる。「RPGモード」と「デュエルモード」のふたつのゲームモードを収録。「簡単入門ガイド」を同梱。

▶デュエルモードではプレイヤーが好みのオリジナルデッキを組むことができる





◀実際には存在しないオリジナル・カード「アストラル・セット」も登場

ダークハンター異次元学園&妖魔の森

9／26 ■光栄 ■教育 ■11,800円 ■CD-ROM（2枚組）

日本語／英語のナレーションでスリルに満ちたストーリーが展開するAVG形式の教育ソフト2本をセットに。3人の主人公が選択でき，すべてのシナリオをプレイすればストーリーが明らかになる。

ゲーム日本史 〜革命児・織田信長&天下人・秀吉と家康

9/26 ■光栄 ■教育 ■10,800円 ■CD-ROM(2枚組)

アニメーション・ドラマを楽しみながら日本の歴史を学習できるエデュテインメント・ソフトをカップリング。事件や文化などを図版入りで解説するデータベースも搭載している。

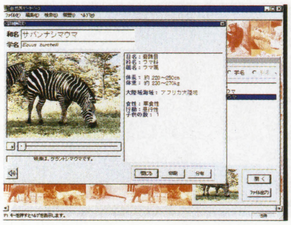
世界の車窓から[VII]アメリカ編

9/26 ■富士通 ■エンターテインメント ■6,600円 ■CD-ROM(2枚組)

さまざまな地域をめぐる同名シリーズ第7弾はアメリカ編。ニューヨークを出発してシカゴやデンバー、ロッキー山脈などを通る大陸横断鉄道の旅を楽しみながら、アメリカの魅力を満喫できる。

自然科学CD-ROMデータベース「自然界」哺乳類

9/30 ■ナレッジリンク ■データベース ■7,800円 ■CD-ROM



地球上に生息している生物を分類学的に網羅したシリーズ第2弾。250種類以上の哺乳類を、ナレーションとテキストを使って説明してくれる。動物の表情を集めた壁紙集も搭載。

バーチャル・シアター・シリーズ⑨ 恋のゆくえ〜The Fabulous Baker Boys

9/30 ■サクセス ■教養 ■8,800円 ■CD-ROM(2枚組)

映画を鑑賞しながら英会話が学べるシリーズの第9弾。ジャズピアノのデュオを組むベイカー兄弟が、めぐり会った女性シンガーとともに音楽会で大成功を収める物語が楽しめる。

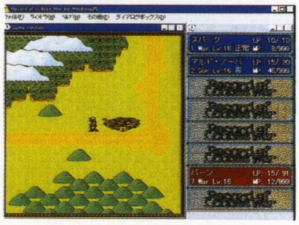
バーチャル・シアター・シリーズ⑩ スイッチング・チャンネル〜SWITCHING CHANNELS

9/30 ■サクセス ■教養 ■8,800円 ■CD-ROM(2枚組)

映画を楽しみつつ、英会話を学習できるシリーズ第10弾は「スイッチング・チャンネル」が題材。日本語と英語の字幕・音声を切り替えられるほか、簡易辞書、くり返し機能もある。

ロードス島戦記II〜五色の魔竜

9/下 ■マイクロキャビン ■RPG ■6,800円 ■CD-ROM



[PC-8801から移植] 水野 良の小説をゲーム化した作品を復刻。ロードス島を舞台に、正義に燃える青年スパークの活躍を描く。グラフィックが描きなおされたほか、音楽がMIDIに対応した。

くのいちボイスグラフティーVOL.3「白瀬桜華」

9月 ■翔泳社 ■ボイス集 ■4,800円 ■CD-ROM

音声データ&デスクトップ・アクセサリー集の第3弾は白瀬桜華が題材。好みのメッセージが作れる「オリジナルメッセージモード」や、ゲーム中に使用された画像の壁紙などを収録している。

マンガ日本の歴史・CD-ROM第2巻

9月 ■ITC ■教育 ■6,800円 ■CD-ROM(4枚組)

漫画家・石ノ森章太郎の同名漫画がデスクトップで楽しめる。第2巻には、源平合戦から鎌倉時代、室町時代を経て戦国大名の台頭までを描いた、第13〜24話までを収録している。

PowerVR専用

虚空漂流ニルゲンツ

9月 ■NECホームエレクトロニクス ■AVG ■7,800円 ■CD-ROM

[PC-FXから移植] 賞金稼ぎの戦闘機パイロットとして、空賊たちから隊商を守ることが目的のAVG。敵に襲われると空戦モードになり、3Dポリゴンを駆使したシューティング・シーンになる。

前号追補タイトル

ソーサリアン・プレミアムキット

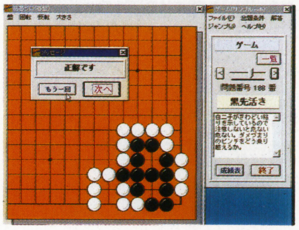
7/18 ■日本ファルコム ■その他 ■5,800円 ■CD-ROM(2枚組)

6月に発売された『ソーサリアン フォーエバー』の初回限定版に同梱されていた特典CD-ROMと、『ロードモナーク』『新英雄伝説』の体験版などをセットにしたもの。

前号追補タイトル

定石/手筋 詰碁プロ

7/25 ■日本囲碁ソフト ■詰め碁 ■12,800円 ■CD-ROM

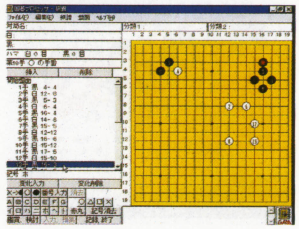


詰碁を楽しみながらパターンを研究できる囲碁教養ソフト。正解図・失敗図・参考図の表示、定石や手筋のテキスト作成といった機能を搭載している。関西棋院9段の牛窪義高が監修。

前号追補タイトル

囲碁ワープロ「研鑽」

7/25 ■G.A.M. ■囲碁 ■19,800円 ■CD-ROM

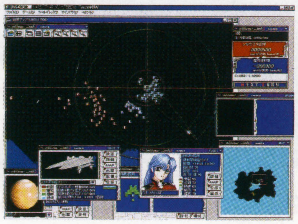


ワードプロセッサのような感覚で、囲碁の棋譜の作成ができるソフト。棋譜を中心にした編集や鑑賞ができるほか、詰碁・手筋・定石を検討する機能を使って、実戦の研究ができる。

前号追補タイトル

TECH Win メビウスリンクジェネレーションズ

7/31 ■アスキー ■SLG ■3,400円 ■CD-ROM

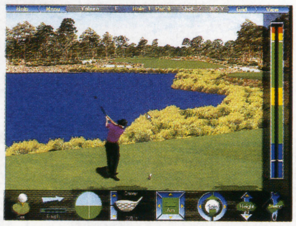


『メビウスリンク』シリーズのオリジナル・バージョン。プレイヤーは艦隊を編成、指揮して敵艦隊と戦う。オリジナル・マップ6枚のほか、初心者用のマップ4枚を収録。おもに書店で販売。

前号追補タイトル

グレッグ・ノーマン ゴルフ

8/7 ■システムソフト ■ゴルフ ■5,800円 ■CD-ROM



プロ・ゴルファーのグレッグ・ノーマンが監修したゴルフソフトの廉価版。アメリカにある彼のホームコースをラウンドできる。ゲーム初心者でも楽しめるように、アクション性が低いのが特徴。

前号追補タイトル

オーディオ・スーツ

8/8 ■インクリメントP ■エンターテインメント ■7,800円 ■CD-ROM

かわいい仮想生物の「ポポちゃん」と遊べるユーティリティ・ソフト。マイクを通じてこちらの声に反応し、アプリケーションを立ち上げたり演奏したりしてくれる。声で操作する迷路ゲームも付属。

前号追補タイトル

シネマガイド全洋画 2nd Edition

8/8 ■パトラ ■データベース ■14,800円 ■CD-ROM

26,000タイトルの洋画を網羅したデータベース・ソフト。日本語・英語のどちらでも人名検索ができるほか、アカデミー賞などの映画祭の主要データを各年度ごとに収録している。

前号追補タイトル

くりっくクロスワード

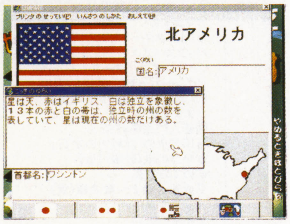
8/8 ■ビクターソフト ■パズル ■6,800円 ■CD-ROM

さまざまなクロスワードが楽しめるパズルソフト。「クロスワード」「ナンバークロス」「イラストロジック」を270問以上収録しているだけでなく，オリジナルの問題が作成できるモードもある。

前号追補タイトル

世界の国旗

8/22 ■マイクロマウス ■教育 ■2,980円 ■CD-ROM

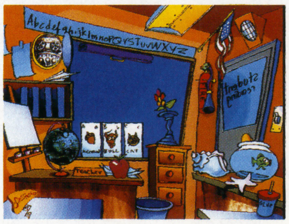


世界191か国の国旗を収録した教育ソフト。国旗の由来はもちろん，その国の首都名，通貨，主要言語など，さまざまなデータを網羅している。国旗を印刷できる機能もあり。

前号追補タイトル

スパーキーの英単語大作戦・初級編

8/22 ■マイクロマウス ■教育 ■4,980円 ■CD-ROM

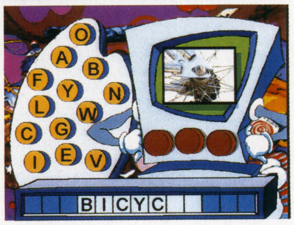


［海外から移植］ユニークなキャラクター，スパーキーとともにスペリングバーグの街を探索しながら，発音や基本的な英単語などを学ぶエデュテインメント・ソフト。対象年齢は5才以上。

前号追補タイトル

スパーキーの英単語大作戦・中級編

8/22 ■マイクロマウス ■教育 ■4,980円 ■CD-ROM



［海外から移植］同名学習ソフトの中級編。『初級編』と同様，架空の街を散策して，クイズやスペルゲームなどを楽しみつつ，正しい発音・つづりを学ぶことができる。8才以上が対象。

前号追補タイトル

スーパーバブジー

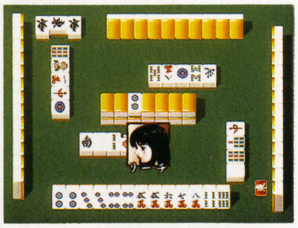
8/29 ■マイクロマウス ■アクション ■8,800円（予価） ■CD-ROM

［海外から移植］ボブキャットのバブジーをあやつり，エリイアンであるレーヨンたちを倒す横スクロールのアクション・ゲーム。ステージ・クリアにかかった時間に応じてボーナスをもらえる。

前号追補タイトル

創龍 for Windows95

8/29 ■マイクロマウス ■麻雀 ■9,800円 ■CD-ROM

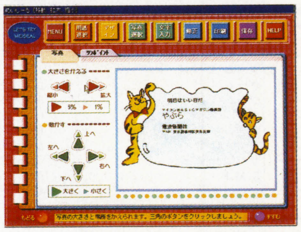


［プレイステーションから移植］日本一ソフトウェアが発売した麻雀ゲームを移植。物語を楽しむ「ストーリーモード」のほか，自由に好みの雀士を作成できるキャラクターメイク機能を収録。

前号追補タイトル

プリントめいし〜る

8/29 ■ジーアンドエフ ■ツール ■4,800円 ■CD-ROM

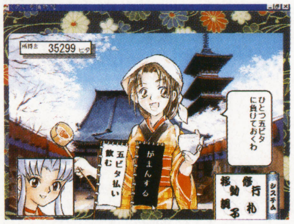


オリジナル名刺や好みのシールを作成できるツールソフト。500種類以上のデザイン，フレームが用意されており，それらを組みあわせることで，さまざまなレイアウトを作ることができる。

前号追補タイトル

くのいち捕物帖

8/29 ■G.M.F ■RPG ■8,800円 ■CD-ROM

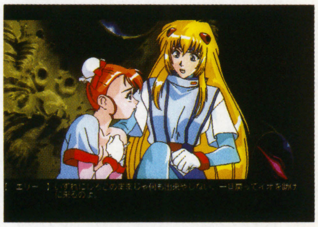


史実とはちがう江戸時代を舞台に，見習いくのいちの蘭を育てるSLG。AVG感覚でストーリーを進めながら，蘭のパラメータを上げていく。育てかたによりストーリー展開が変化する。

前号追補タイトル

ガイナロックR

8/29 ■ソニア ■AVG ■8,800円 ■CD-ROM



［PC-9801から移植］アニメーションの美しさで定評があるソニアが，PC-98で発売されたAVG『銀聖戦神ガイナロック』をリメイク。空間を演出するため，画面がビスタサイズになっている。

前号追補タイトル

フリートーク・スタジオ 〜マリの気ままなおしゃべり

8/29 ■メディアエンターテイメント ■SLG ■9,800円 ■CD-ROM

［セガサターンから移植］國府田マリ子をはじめとする豪華声優陣を起用したSLG。プレイヤーは，第1曜日から第4曜日まで合計4回のDJをつとめる。人気アイドルをゲストに呼ぶことが最終目的。

日本語マニュアル付英語版

STAR RANGERS

8/8 ■G.M.F ■3Dシューティング ■7,800円 ■CD-ROM

自機や敵キャラにポリゴンを使用したアクション・シューティング。7種類の個性的なロボットから1機種を選択し，訓練&実戦ステージのクリアをめざす。対人戦が楽しめる対戦モードも収録。

日本語マニュアル付英語版／DOS/VのみWindows3.1対応

CASINO DELUXE2

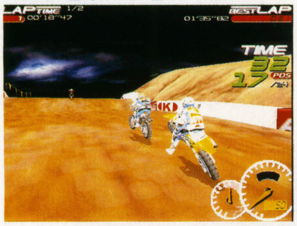
8/22 ■シエラ・バイオニア ■テーブルゲーム ■3,500円 ■CD-ROM

カードゲーム，スロットマシン，ルーレットといった合計8種類のテーブルゲームが楽しめる。通常のルールだけでなく，7カードポーカーなどのローカル・ルールが採用されているものも。

日本語マニュアル付英語版

MOTO-RACER

9/5 ■エレクトロニック・アーツ・ビクター ■バイクレーシング ■7,800円 ■CD-ROM

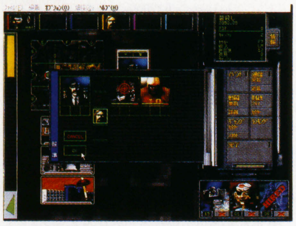


3Dポリゴンを使用したバイクレーシング・ゲーム。スノーコースや林道コースなど，通常の4コースに加え，隠しコースである4コースが楽しめる。最大8人までのネットワーク対戦が可能。

日本語マニュアル付英語版

CHAOS OVERLORDS

9/12 ■イマジニア ■SLG ■9,800円 ■CD-ROM



ネットワークを使って最大6人が同時に楽しめるSLG。街を支配する悪の帝王のひとりとなり，ほかの5人の帝王を排除する。期間に制限のないシナリオを6本，制限のあるシナリオ4本を収録。

日本語マニュアル付英語版

HEXEN II

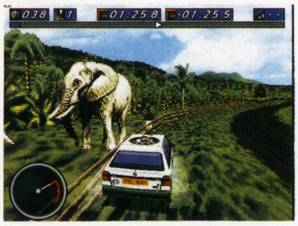
9/19 ■アクティビジョン・ジャパン ■3Dアクション ■8,800円 ■CD-ROM

それぞれ異なる能力を持つ4種類のキャラクターの中からひとりを選択し，敵を倒していく3Dアクション・シューティングの第2弾。ネットワークを利用すれば，最大16人までの同時プレイが可能。

日本語マニュアル付英語版

INTERNATION RALLY CHAMPIONSHIP

9/26 ■イマジニア ■レーシング ■9,800円 ■CD-ROM



実在するラリーカーを運転し，世界15か国を転戦するレーシング・ゲーム。動物たちが行く手をはばむジャングルや，方向を見極めるのがむずかしい砂漠など，多彩なコースを疾走する。

DataBase Windows95新作発売予定表

『三國志VI』の発売が決定。コナミからはWin95オリジナル・タイトルが2作発表されている。タイトーの『ダライアス外伝』はゲームバンクが移植することに。富士通PSは「アメリカ横断ウルトラクイズ」のセーバーを発売。

発売日	タイトル	ジャンル	発売元	価格
7月31日	不帰の迷宮 上巻	エンターテインメント	アスペクト	4,571円
8月29日	★3Dシューティングメーカー(VR)	ツール	NECホームエレクトロニクス	9,800円
	FALLEN HAVEN(マ)	フライトSLG	G.M.F	未定
8月予定	楽しい詰め碁300 第一巻	詰め碁	G.A.M.	9,800円
	楽しい詰め碁300 第二巻	詰め碁	G.A.M.	9,800円
	楽しい詰め碁 第四巻	詰め碁	G.A.M.	7,800円
	リンクデバイサー2074	SLG	G.A.M.	9,800円
9月12日	★SHADOWS OF THE EMPIRE(マ)	3Dシューティング	マイクロマウス	10,800円
9月20日	おかわり ザ・ダイエット編	教養	ザ・ヒューマン	4,980円
9月26日	★ウルトラマンと英語でおしゃべり	教育	Spike	7,800円
9月上旬	★小鳥の羽飾り	ツール	STUDiO B-ROOM	4,800円
9月下旬	★クイズスクリーンセーバー アメリカ横断ウルトラクイズ	スクリーンセーバー	富士通パソコンシステムズ	3,330円
9月予定	★お父さんのための囲碁II	囲碁	ITOCHU	(予) 3,980円
	★ターゲットギア 2nd.(仮)	アクション	ITOCHU	未定
10月3日	実機パチスロシミュレーター3 山佐マジック	パチスロ	ネクストン	7,800円
10月5日	★リトルラバーズ・プライベートパック〜あや	素材集	NTT出版	3,800円
	★リトルラバーズ・プライベートパック〜くるみ	素材集	NTT出版	3,800円
	★リトルラバーズ・プライベートパック〜さゆり	素材集	NTT出版	3,800円
10月9日	デスクトップライフ・シリーズII pinna「ピナ」Ver.1.0	SLG	オープンブック9003	18,800円
	★ハルツスクリーンセーバー2	スクリーンセーバー	コロムビアクリエイティブ	3,900円
	ベルサイユ	AVG	ビクターソフト	未定
10月10日	サクラ大戦デジタルデータ集 太正十二年電脳記録年鑑 限定版	スクリーンセーバー	セガ	6,800円
	クラ[illegible]	ボードゲーム	フジコム	4,800円
10月23日	★ハイブリッドエンジェル	SLG	システムソフト	9,800円
10月24日	面接の達人〜サイバーリクルート編	SLG	イマジニア	7,800円
	★RED BAROM 2(マ)	フライトSLG	シエラ・パイオニア	未定
10月25日	ブルーヒート〜背徳の天使達	AVG	東芝EMI	(予) 9,800円
10月31日	★育て！蘭丸君	SLG	アルファ・オメガソフト	5,800円
10月中旬	G-ポリス	シューティング	ゲームバンク	7,800円
	くじら物語	アクション	フジコム	5,800円
	DARKFORCES II:JEDI KNIGHT(マ)	3Dアクション	マイクロマウス	10,800円
	ストリート・オブ・シムシティ日本語版	3Dアクション	マクシス	未定
10月下旬	★迦陵(仮)	アクション	インクリメントP	(予) 9,800円
10月予定	QUAKE(マ)	3Dシューティング	ゲームバンク	未定
	ゼロ・ディバイド	対戦格闘	ゲームバンク	7,800円
	★ダライアス外伝	シューティング	ゲームバンク	6,800円
	闘神伝2	対戦格闘	ゲームバンク	7,800円
	ボール オブ スティール	ピンボール	ゲームバンク	未定
	ドルイド〜闇への追跡者	AVG	光栄	8,800円
	スターダイバーズ	アクション	サイベル	8,800円
	(タイトル未定)	スクリーンセーバー	ザ・ヒューマン	未定
	キャピタリズム	SLG	G.M.F	(予) 10,800円
	サクラ大戦デジタルデータ集 太正十二年電脳記録年鑑	スクリーンセーバー	セガ	4,800円
	デイトナUSAエボリューション	レーシング	セガ	未定
	マンクスTT(仮)	レーシング	セガ	未定
	サイキックディテクティブシリーズVOL.2「メモリーズ」	AVG	データウエスト	4,800円
	サイキックディテクティブシリーズVOL.3「アヤ」	AVG	データウエスト	4,800円
	サイキックディテクティブシリーズVOL.4「オルゴール」	AVG	データウエスト	4,800円
	サイキックディテクティブシリーズVOL.5「ナイトメア」	AVG	データウエスト	4,800円
	自然科学CD-ROMデータベース「自然界」爬虫類／両生類	データベース	ナレッジリンク	7,800円
	電脳カニカニ倶楽部	素材集	ヘキサ	(予) 6,800円
11月7日	★水滸伝〜天命の誓い	SLG	光栄	7,800円
	★松村 誠 ねこROM 2 〜動物イラスト集・ねこプリント集	画集	小学館	3,800円
11月21日	★摩蛇羅M-FILE	未定	キングレコード	5,800円
11月下旬	★GOMAN(仮)	アクション	ココナッツジャパンエンターテイメント	未定
	おかわり ママのダイエットとベビーのディナー	教養	ザ・ヒューマン	4,800円
11月予定	ダークレイン	SLG	アクティビジョン・ジャパン	未定
	★お昼休みのためのクロスワード	パズル	ITOCHU	(予) 2,980円
	★お昼休みのためのトランプゲーム	テーブル	ITOCHU	(予) 2,980円
	★シュヴァルツシルトEX〜鉄鎖の星群(仮)	SLG	NECインターチャネル	9,800円
	★エクスタティカII	AVG	ゲームバンク	8,800円
	★ラストエクスプレス	AVG	ゲームバンク	9,800円
	機動戦士ガンダム ホワイトベース第13独立部隊	SLG	バンダイ・デジタル・エンタテインメント	8,800円
	ボールディランド	SLG	バンプレスト	(予) 9,800円
	時の国のエルフェンリート	SLG	ビームエンタテインメント	(予) 9,800円
	★ドミニオン	SLG	ポニーキャニオン	6,800円
秋頃予定	ザ・ラスト・ダイナスティ	AVG	ITOCHU	未定
	トランスポートタイクーンDX	SLG	ITOCHU	未定
	ストリートファイターZERO	対戦格闘	カプコン	未定
	礎	SLG	クエスト	未定
	銀河英雄伝説V	SLG	クエスト	未定
	★Tone Rebellion	SLG	ゲームバンク	未定
	ときめきメモリアル〜forever with you	SLG	コナミ	(予) 6,800円
	シエラ・ゴルフ (FRONT PAGE SPORTS:GOLF)(マ)	ゴルフ	シエラ・パイオニア	9,800円
	★スーパーエアーコンバットII／SUPER AIR COMBAT II	フライトSLG	システムソフト	9,800円
	ハイステークスオーナーズクラブ	競馬予想	シャングリ・ラ	(予) 4,700円
	★アトランティス	RPG	Spike	未定
	ナムコヒストリーVOL.2	オムニバス	ナムコ	未定
	イース エターナル	ARPG	日本ファルコム	未定
	ヴァンテージマスター	SLG	日本ファルコム	未定
	THE CURSE OF MONKEY ISLAND (モンキーアイランド3)(マ)	AVG	マイクロマウス	9,800円
	パドルピンボール(仮)	アクション	マインドウェア	5,800円
	ワールドアトラスVer.6日本語版	教育	マルチソフト	未定
	★遊プリント「ああっ女神さまっ」	ツール	ミックス・エンターテインメント	7,980円
	EUROPEAN AIR WAR(マ)	フライトSLG	メディアクエスト	8,800円
	キャピタルシティ(仮)	SLG	龍[RON]	9,800円
12月5日	ビストロ〜洋食屋さん経営シミュレーション	SLG	PSD	7,800円
12月6日	ディスクステーション17号〈冬号〉	ディスクマガジン	コンパイル	〈込〉1,980円
12月予定	★A5完全版	SLG	アートディンク	10,800円
	クェイクII	3Dアクション	アクティビジョン・ジャパン	未定
	HEAVY GEAR(マ)	3Dアクション	アクティビジョン・ジャパン	未定
	「プリンセスメーカー ゆめみる妖精」スクリーンセーバーVol.2	スクリーンセーバー	ナインライブス	未定
	ジュリアン	AVG	フジコム	6,800円
	★アンク3	AVG	レイ	9,800円
年末予定	上海ダイナスティ	パズル	アクティビジョン・ジャパン	未定
	スクリーミング デーモンズ オーバー ヨーロッパ	フライトSLG	アクティビジョン・ジャパン	未定
	ゾーク・グランド・インクイジター	AVG	アクティビジョン・ジャパン	未定
	ネットストーム	SLG	アクティビジョン・ジャパン	未定
	機甲装神ヴァルカイザーI	AVG	サイレンス	未定
	機甲装神ヴァルカイザーII	AVG	サイレンス	未定
	バーチャコップ2(MMX)	ガンシューティング	セガ	未定
	ウォークラフトIIアドベンチャー(仮)	AVG	ソース	未定
	スタークラフト(仮)	SLG	ソース	未定

発売日	タイトル	ジャンル	発売元	価格
年末予定	THE REBELLION(マ)	SLG	マイクロマウス	9,800円
97年予定	アマガエル	パズル	アマクモ・ソフトウェア	4,800円
	コジトマスター	パズル	アマクモ・ソフトウェア	4,800円
	バックスバニス	パズル	アマクモ・ソフトウェア	4,800円
	ハート オブ ダークネス	アクション	ヴァージンインタラクティブ	未定
	ピクシーガーデン アドバンスド	SLG	NECインターチャネル	9,800円
	F1運営シミュレーション(仮)	SLG	ココナッツジャパンエンターテイメント	未定
	パチ夫くん(仮)	パチンコ	ココナッツジャパンエンターテイメント	未定
	囲碁入門道場VER2.0	囲碁	G.A.M.	未定
	石田芳夫の「即戦力の定石」	囲碁	G.A.M.	9,800円
	太平洋の嵐(続編)(仮)	SLG	G.A.M.	未定
	初めての囲碁	囲碁	G.A.M.	未定
	平成雀士録2〜放浪編(仮)	麻雀	G.A.M.	未定
	役立つ手筋	囲碁	G.A.M.	未定
	千年塚の呪い	AVG	フジコム	未定
	デスクトップのメイドさん第3巻「アニエス」	素材集	ヘキサ	未定
	シムシティ3000	SLG	マクシス	未定
	MAGIC EXPANSION(マ)	ユーティリティ	メディアクエスト	未定
	ラインドライブ	野球SLG	ランダムハウス	9,800円
	Windows95ミステリーセレクションNo.8 ミントン警部の捜査ファイル 道化師殺人事件	AVG	リバーヒルソフト	6,800円
	家康戦旗	SLG	龍[RON]／イマジニア	未定
98年1月予定	(タイトル未定)	スクリーンセーバー	ザ・ヒューマン	未定
98年2月予定	ヘビーギア	3Dアクション	アクティビジョン・ジャパン	未定
冬頃予定	★三國志VI	SLG	光栄	(予) 13,800円
98年3月6日	ディスクステーション18号〈春号〉	ディスクマガジン	コンパイル	〈込〉1,980円
98年3月予定	電影少女	SLG	バンプレスト	(予) 9,800円
98年4月予定	★ザ・コンビニまるごとセット	SLG	マスターピース	11,800円
98年春頃予定	維新の嵐〜幕末志士伝	SLG+RPG	光栄	未定
	沈黙の艦隊(続編)(仮)	SLG	G.A.M.	未定
98年予定	セガ・ツーリングカー・チャンピオンシップ	レーシング	セガ	未定
	ラストブロンクス	対戦格闘	セガ	未定
未定	ブラッドオーメン:レガシー オブ ケイン	RPG	アクティビジョン・ジャパン	未定
	ディセント2(仮)	3Dアクション	インタープレイ／EAV	8,800円
	山と自然の旅シリーズVol.11 戸隠 妙高 黒姫 火打	エンターテインメント	インターリミテッドロジック	3,800円
	山と自然の旅シリーズVol.12 磐梯 吾妻 安達太良	エンターテインメント	インターリミテッドロジック	3,800円
	山と自然の旅シリーズVol.13 石槌 剣 瀬戸内海	エンターテインメント	インターリミテッドロジック	3,800円
	山と自然の旅シリーズVol.14 大台ヶ原 大峰 熊野	エンターテインメント	インターリミテッドロジック	3,800円
	ツタンカーメンの遺言(仮)	AVG	ウィザード	未定
	麻雀メモリーズ(仮)	麻雀	ウィザード	未定
	★ラスト・インペリアル・プリンス	RPG	NECホームエレクトロニクス	未定
	天国から来た男	SLG	エレクトリックシープ	未定
	PGA TOUR PRO(マ)	ゴルフ	エレクトロニック・アーツ・ビクター	6,800円
	ストリートファイターZERO 2	対戦格闘	カプコン	未定
	おもしろ倶楽部3Dでき〜るJr.2	ツール	キヤノンソフトウェア	9,800円
	西陣パチンコ三昧 第二巻	パチンコ	ケイエスエス	(予) 9,800円
	ヴァンダルハーツ〜失われた古代文明	SLG+RPG	コナミ	未定
	幻想水滸伝	RPG	コナミ	6,800円
	ツインビーのどきどきワンダーランド	スクリーンセーバー	コナミ	未定
	★フロンティアブレイン	SLG	コナミ	未定
	★ポリコギャル	素材集	コナミ	未定
	麻雀マスター	麻雀	コナミ	未定
	ミッドナイトラン〜ロードファイター2	レーシング	コナミ	未定
	★デスクトップデコラ ウルトラセブン	素材集	コロムビアクリエイティブ	4,800円
	★デスクトップデコラ ウルトラマンティガ	素材集	コロムビアクリエイティブ	4,800円
	★Sky-X	フライトSLG	サンソフト	未定
	★必殺パチンココレクション3	パチンコ	サンソフト	未定
	フォトジェニック	SLG	サンソフト	未定
	だいな♥あいらん	AVG	CSK総合研究所	未定
	ゆみみみっくすREMIX	AVG	CSK総合研究所	未定
	iM I A 2 エイブラムス	SLG	G.M.F	未定
	F-22	フライトSLG	G.M.F	未定
	激闘！欧州海戦史	SLG	ジェネラル・サポート	9,800円
	激闘！ソロモン海戦史	SLG	ジェネラル・サポート	9,800円
	激闘！八八艦隊海戦史	SLG	ジェネラル・サポート	未定
	(タイトル未定)	3Dシューティング	ズー	未定
	セガラリー・チャンピオンシップ (MMX)	レーシング	セガ	未定
	あにまーじゃんアマゾン	麻雀	ソニア	8,800円
	えこのKIDS 〜風が吹けば桶屋が儲かる	ボードゲーム	TGL	6,800円
	The秘書	ツール	ナグザット	未定
	自然科学CD-ROMデータベース「自然界」昆虫	データベース	ナレッジリンク	7,800円
	自然科学CD-ROMデータベース「自然界」植物	データベース	ナレッジリンク	7,800円
	自然科学CD-ROMデータベース「自然界」鳥類	データベース	ナレッジリンク	7,800円
	自然科学CD-ROMデータベース「自然界」無脊椎動物	データベース	ナレッジリンク	7,800円
	★大逆鱗3	ARPG	日本アプリケーション	未定
	英雄伝説III〜白き魔女	RPG	日本ファルコム	未定
	英雄伝説IV〜朱紅い雫	RPG	日本ファルコム	未定
	英雄伝説V	RPG	日本ファルコム	未定
	(タイトル未定)	SLG	日本ファルコム	未定
	ニチブツレースコレクション	レーシング	日本物産	7,800円
	ころっせうむ	RPG	ネイティブソフト	7,800円
	囲碁	囲碁	ネクストン	9,800円
	キッチンぱにっく	アクション	パンサーソフトウェア	5,800円
	★世界の車窓から スイス編2	エンターテインメント	富士通	未定
	★世界の車窓から スペイン編	エンターテインメント	富士通	未定
	★世界の車窓から ドイツ編	エンターテインメント	富士通	未定
	シムシティ2000オンライン	SLG	マクシス	未定
	Defcon 5 Windows95エディション	AVG	マルチソフト	未定
	★遊プリント「逮捕しちゃうぞ」	ツール	ミックス・エンターテインメント	未定
	★遊プリント「美少女戦士セーラームーン」	ツール	ミックス・エンターテインメント	未定
	ロマンレーヌ Le Roman de La Reine a Gertruruds	SLG	ユタカ	9,800円
	維新開国	SLG	龍[RON]／イマジニア	未定

■先月掲載したデータが以下のように変更されました……●ディスティニー(G.M.F)未定●プレイドルフィン(アーバンプラント)7月／5,500円→8月22日／6,500円●GE・TENIII〜全世界大戦異聞(GE・TEN)11月下旬[タイトル変更]●アサシン2015(ココナッツジャパンエンターテイメント)8月→8月29日●バトルシップCD-ROM日本語版 for Windows(ハズブロージャパン)8月上旬→8月9日●アマランスI(風雅システム)8月8日／価格未定→9月5日／9,800円●MAJORLEAGUE BASEBALL'98(シエラ・パイオニア)8月29日→8月28日●アクアギャラリー 366ポップアップカレンダー2(インナーブレイン)7月25日→7月31日●エクストリーム・ドライビン(アクアシステム)8月1日→8月8日●オセラニアン・ウォーズ！〜銀河チ能戦争(インナーブレイン)7月28日→8月2日●デジグ・ライトシリーズ9「ペンギンファミリー」(増田屋コーポレーション)8月1日→8月8日●バーチャファイター2(セガ)8月29日→9月5日●パチンコホールシミュレーター3〜新装大開店(ネクストン)8月8日→未定●ぱらPARAパラダイス(ファミリーソフト)8月8日→8月28日●ブルーブレイカー〜壁紙＆サウンドデータ＆スクリーンセイバー＆キャラクターアイコンコレクション(NECホームエレクトロニクス)8月8日→7月25日●マンガ日本の歴史・CD-ROM第1巻(ITC)8月→8月8日●ラストレポート(ショウエイシステム)7月→8月●点取占い(トミー)8月下旬→8月29日●SIERRA PRO PILOT(シエラ・パイオニア)8月29日→10月

(VR)……PowerVR専用／(MMX)……MMXペンティアム専用／(マ)……日本語マニュアル付英語版／★……今月DataBaseに初登場した新作

Windows3.1

WINDOWS 3.1

今月の新作　富士通から，人気SLGの改良追加バージョンが登場

最近，ひと月の発売本数が減ってきているうえに，純粋なゲームが少ないWindows3.1。今月も半分以上が教育や教養のソフトになってしまっている。そんななかで注目したいのが，恋愛&育成SLG『エーベルージュ・スペシャル』。ただの改良版かと思いきや，ほとんどのイベントが一新されており，前作を遊んでいた人でも十分楽しむことができそうだ。それから，なにかと話題になっている「エヴァンゲリオン」のセーバー集も登場。初回生産分はワッペン入りの限定パックなので，ファンは要チェックだ。　（渡辺和歳）

Windows95対応

エーベルージュ・スペシャル ～恋と魔法の学園生活

9/5　■富士通　■SLG　■9,800円　■CD-ROM

魔法学園で同級生の女の子たちと恋愛しつつ，世界を救う魔法を習得することが目的の育成SLGの第2弾。イベントのほとんどが新しくなり，グラフィックも80枚以上が追加になっている。

Windows95対応

新世紀エヴァンゲリオン スクリーンセーバーVol.2

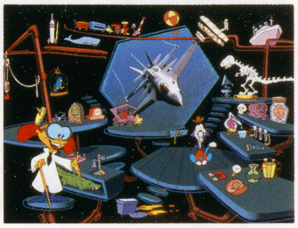
9/12　■ガイナックス　■スクリーンセーバー　■6,800円　■CD-ROM

大人気アニメ「新世紀エヴァンゲリオン」のスクリーンセーバー集。セーバーのほかに22種類の壁紙と42種類のアイコン・データも収録。壁紙データにはコミックから抜粋したオマケ画像もある。

前号追補タイトル　Windows95対応

イッセー尾形のサイエンス何だらまんだら

7/8　■TDK　■教育　■8,000円　■CD-ROM

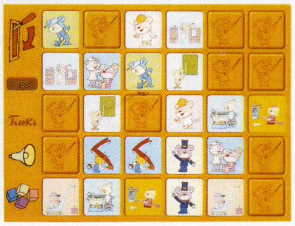


［海外から移植］普段あまり触れることのない科学の世界を，アニメーションやムービーを使ってわかりやすく解説してくれるソフト。解説者のバージル博士の声をイッセー尾形が担当している。

前号追補タイトル　Windows95対応

あてたろう

7/18　■インフィニシス　■教育　■2,800円　■CD-ROM



幼児向けの絵あわせゲーム。クリックするたびにカードがアニメーションするので，楽しみながら記憶力と集中力を養うことができる。ジャンルはスポーツ，乗り物，音楽，職業の4つを用意。

前号追補タイトル　Windows95対応

ビジュアル科学セット

7/25　■DDPデジタルパブリッシング　■教養　■19,800円　■CD-ROM(3枚組)

［海外から移植］イラストやビデオで科学をわかりやすく解説する「DDPマルチメディア」シリーズのセットパック。『ヒューマンボディ』『サイエンス』『もの』の仕組み大図鑑』の3巻を収録。

前号追補タイトル　Windows95対応

インターアクティブ百科 天体と宇宙

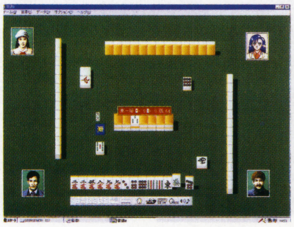
7/30　■DDPデジタルパブリッシング　■教養　■11,800円　■CD-ROM

［海外から移植］宇宙に関するさまざまなデータを盛り込んだソフト。各時代の星空をリアルに再現する「スタードーム」ほか，天体や宇宙開発などについてのくわしい情報が収録されている。

前号追補タイトル　Windows95対応

雀道II

8/7　■システムソフト　■麻雀　■5,800円　■CD-ROM



システムソフトの過去のタイトルを手軽な価格で提供する「システムソフト・セレクション」シリーズの第2弾。人間のような打ちかたのクセを，リアルに再現している点が特徴。

日本語マニュアル付英語版／Windows95対応

3D ULTRA MINI GOLF (PatしてGoo)

9/19　■シエラ・パイオニア　■ゴルフ　■3,800円　■CD-ROM

「3Dウルトラ」シリーズのゴルフゲーム。不気味な雰囲気のホラーハウス・ホール，巨大タコがジャマをする海底王国ホールなどの18ホールが用意されている。最大4人までの対戦が可能。

DataBase Windows 3.1新作発売予定表

『パチンコmini』シリーズを発売するI.S.C.では，これらのソフトや同社の既発売ソフトを電話回線で結び，ユーザー同士で自由に対戦できるサービス「PARLOR倶楽部」を，今年の冬ごろから開始する予定。

発売日	タイトル	ジャンル	発売元	価格
8月1日	パチンコmini VOL.1	パチンコ	I.S.C	3,800円
	パチンコmini VOL.2	パチンコ	I.S.C	3,800円
9月12日	★パチンコmini VOL.3	パチンコ	I.S.C.	3,800円
	★パチンコmini VOL.4	パチンコ	I.S.C.	3,800円
	★パチンコmini VOL.5	パチンコ	I.S.C.	3,800円
	★空の名前 CD-ROM版	エンターテインメント	富士通	5,300円
	★宙ノ名前 CD-ROM版	エンターテインメント	富士通	5,300円
9月26日	★関根　勤のさんすうメキメキツアー	教育	TDK	8,800円
9月下旬	デジタルプラレール別売りパーツ　きかんしゃトーマス	データ集	トミー	3,500円
	★故宮博物院I　中国文化五千年の粋	エンターテインメント	富士通	9,800円
10月3日	クリック＆クリエイト	ツール	富士通	17,800円
10月中旬	ベトナム1968 Vol.2 for Windows 暗殺＆捕虜獲得	AVG	ありがた屋	7,800円
10月下旬	★故宮博物院II　清明上河図	エンターテインメント	富士通	9,800円
	ザ・プロ将棋 第三巻 振り飛車の闘い編	将棋	富士通	（予）7,800円
10月予定	マリオ武者野の超将棋塾	将棋	キングレコード	（予）7,800円
	★とらっとろーど	オムニバス	メディアクエスト	1,980円
11月予定	楽しい詰め碁 第五巻	詰め碁	G.A.M.	7,800円
秋頃予定	アルファボンクファーム（仮）	教育	アスク講談社	5,800円
	仮面ライダー作戦ファイル1	エンターテインメント	東映ビデオ	6,800円
	仮面ライダー作戦ファイル2	エンターテインメント	東映ビデオ	6,800円
	失われた文明II 古代オリエント文明の旅	教養	富士通	（予）6,600円
97年予定	スーパーマインド（仮）	教育	キッズシンフォレスト	未定
	プレイルーム（仮）	教育	キッズシンフォレスト	未定

（マ）……日本語マニュアル付英語版／★……今月DataBaseに初登場した新作

発売日	タイトル	ジャンル	発売元	価格
97年予定	ムービーモーグル（仮）	教育	キッズシンフォレスト	未定
	碁キチくん第5弾	囲碁	G.A.M.	14,800円
未定	ボイスファン②	ボイス集	アスペクト	未定
	アクションパズル（仮）	アクションパズル	ウィズ	（予）7,800円
	海をこえたら	教育	WittyWolf	未定
	クレイジーモンキー	パズル	WittyWolf	未定
	棋太平	将棋	SPS	未定
	算数戦士ブラスター4（仮）	教育	ソース	未定
	アーティスティックペーパークラフト ポップアップグリーティングカード	ツール	ナグザット	3,980円
	3Dフォトフレーム（仮）	データベース	ナグザット	3,980円
	ビーバス＆バットヘッド	AVG	バンダイビジュアル	5,800円
	リップス・ザ・エージェント#3 ～地球滅亡!?満期の日	デジタルブック	バンダイビジュアル	5,800円
	ザ・プロ将棋 相居飛車の闘い編	将棋	富士通	未定

■発売中止が決定した作品……●コミックCD-ROMゲーム＆スクリーンセーバー「エリア88」／「ガッチャマン」／「サーキットの狼」／「トイレット博士」／「ド根性ガエル」／「ヤッターマン」（NECクリエイティブ）●音楽の散歩道～Promenade en Musique（富士通）

■先月号に掲載したデータが以下のように変更されました……●タイムゲート（ケイエスエス）未定→9月29日●デジタル棋書　囲碁部最強者挑戦シリーズ'96（亘香通商）7月中旬→8月1日●デジタル棋書　五段突破の詰碁100（亘香通商）7月中旬→8月1日●デジタル棋書　第46期王将戦（亘香通商）7月中旬→8月下旬●生命の雫～条約に守られしものたち（WittyWolf）7月→7月18日●太平洋戦域航空機ファイルW.W.II 1939-1945（G.A.M.）7月25日→8月1日●キング・オブ・サバンナ for Windows（エー・アイ・ソフト）8月1日→8月29日●ぱたぱた for Windows（ありがた屋）8月16日→8月26日●飛龍（亘香通商）8月→9月下旬

ハイブリッド

HYBRID (WINDOWS & MACINTOSH)

今月の新作 各種データベース・ソフトで,趣味を深める秋の夜

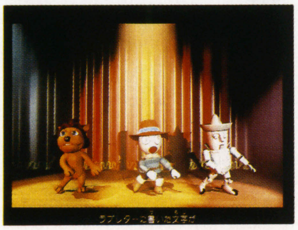
あいかわらずデータベース系のソフトが豊富なハイブリッド。秋の夜長に読み物のように楽しむのも良いのではないだろうか。

今月注目なのが『アンティークトイ・コレクション』。最近では価格鑑定などで話題にのぼっている，古いブリキのおもちゃのデータベースだ。自分でコレクションを持っていない人でも，見ているだけでノスタルジックな気分になれるだろう。『バス釣りに行こう』はバス釣り初心者にオススメ。やってみたいけど教えてくれる人がいないと悩んでいる向きには絶好の内容となっている。（渡辺和歳）

Windows95 & PowerMac

ハラペコ月と星あつめ 〜シングルバージョン

9／1 ■シナジー幾何学 ■エンターテインメント ■オープン価格 ■CD-ROM



『イエロー・ブリック・ロードIII』のオープニング・ムービーをフィーチャーした音楽&映像ソフト。かかし男，ティンマン，ライオンが踊るダンスシーンや，カラオケ，神経衰弱などが楽しめる。

Windows95 & Macintosh

おどおどおっでぃ 〜虹のほうせきをもとめて

9／5 ■I.D.C.メディアスタジオ ■AVG ■5,800円 ■CD-ROM

かわいいCGキャラクターが登場する，ほのぼのアドベンチャー。村から消えた虹のほうせきを探し出すために，3人の子どもたちがいろいろな世界を冒険する。エデュテインメントの要素も強い。

Windows95 & Macintosh

The Art of Mr.Maric I 〜アート オブ マリック I

9／12 ■富士通大分ソフトウェアラボラトリ ■教養 ■5,800円 ■CD-ROM

ミスター・マリック本人がマジックの実演・解説をするシリーズの第1弾。マジックの映像は視点切り替えやスロー再生ができる。今回は22本のマジックと，3本の超魔術を収録。

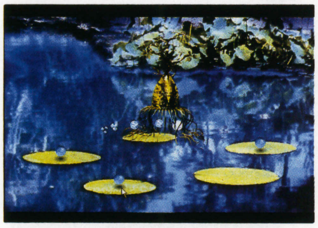
▶3方向から撮影されたミスター・マリックの実演映像を自由自在に再生できる

◀自分で演じるときのポイントも，わかりやすく解説してくれるのだ

Windows95対応

植物楽器 asian heaven

9／12 ■ITOCHU ■エンターテインメント ■5,800円 ■CD-ROM



バリ島の自然を映像と音楽で表現したソフト。CGで描かれた風景を探索したり，バリ島をイメージして作られた7種類の楽器を自由に演奏&読み込んだデータで曲を自動演奏させることが可能。

Windows95対応

沖縄諸島

9／18 ■シンフォレスト ■写真集 ■3,900円 ■CD-ROM

写真集と観光ガイドがひとつになったエンターテインメント・ソフト。170点を超える沖縄諸島の写真を楽しむことができる。ムービーや地図機能により，ガイドとしても活用可能。

Windows95対応

地球 The Home Planet

9／18 ■シンフォレスト ■写真集 ■3,900円 ■CD-ROM

宇宙から見た地球をテーマにした写真作品集。地球の写真，宇宙飛行士の言葉，ロケットの打ち上げや宇宙遊泳のムービーなど，宇宙に関するさまざまな情報が満載されている。

Windows95 & Macintosh

名馬の殿堂 ビワハヤヒデ

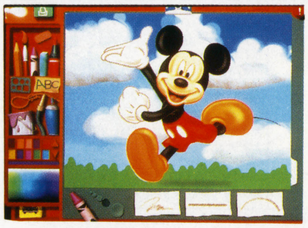
9／19 ■ポニーキャニオン ■データベース ■4,800円 ■CD-ROM

競馬史に残る名馬の全レースを網羅したデータベース・シリーズ最新作。同時期に活躍したライバル馬の戦績や騎手のインタビューなどとともに，ビワハヤヒデの生涯を追っていく。

Windows95 & PowerMac

ディズニーのマジック・ペイント

9／19 ■ディズニー・インタラクティブ・ジャパン ■ツール ■6,800円 ■CD-ROM



［海外から移植］ディズニーのキャラクターのグラフィックを使用できるお絵描きソフト。完成した絵に順番と音楽をつけることで，ミュージカル・スライド・ショーを作ることができる。

Windows95対応

オーシャンライフ ポリネシア編

9／19 ■富士通 ■エンターテインメント ■6,500円 ■CD-ROM

ポリネシアに生息する海洋生物の生態と現状を，ムービーとナレーションを使って解説してくれるソフト。周辺の風土やダイビングに関する情報も掲載しており，観光ガイドとしても使用できる。

Windows95対応

アメリカ自然史博物館 〜地球のたからもの

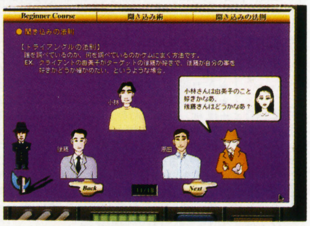
9／20 ■ボイジャー ■データベース ■5,000円 ■CD-ROM

［海外から移植］自然科学の分野において有数の所蔵品目を誇る，自然史博物館を仮想体験できる。QuicktimeVRにより，あたかも館内にいるかのように，展示品を閲覧することが可能。

Windows95 & Macintosh

完全探偵マニュアル

9／21 ■ダイナウェア ■エンターテインメント ■6,800円 ■CD-ROM



普段知られることのない探偵の世界をシミュレートしたゲーム。講義パートで本物の探偵術を学び，アドベンチャーパートではそれを使って依頼を果たす。実際の探偵が監修している。

Windows95対応

セイバーマリオネットJ 乙女繚乱

9/25 ■バンダイビジュアル ■素材集 ■6,800円 ■CD-ROM

今年3月までテレビ放映されていた人気アニメ「セイバーマリオネットJ」のアクセサリー集。スクリーンセーバーのほか，キャラクターの声で答えてくれるマリオネット電卓などがある。

Windows95 & Macintosh

いのまたむつみ作品集〜Hades

9/25 ■バンダイビジュアル ■画集 ■5,800円 ■CD-ROM

イラストレーターのいのまたむつみによる作品を，アニメーション，小説，オリジナルの3ジャンルから厳選収録したデジタル画集。初回特典としてマウスパッド，ブックレットを同梱している。

Windows95対応

日本百名山 第二集

9/25 ■シンフォレスト ■写真集 ■3,900円 ■CD-ROM

さまざまな日本の山の写真を収録した『日本百名山』シリーズの第2弾が登場。富士山をはじめ八ヶ岳，丹沢山，天城山などの表情をとらえた高画質フォトを鑑賞することができる。

Windows95対応

あしたのジョー スーパー・マニアックス ファースト・シーズン〜RIKIISHI'S DEATHBLOW

9/26 ■ゲームバンク ■エンターテインメント ■8,800円 ■CD-ROM(3枚組)

「あしたのジョー」のすべてを網羅したデータベース。原作のみならず，テレビ・シリーズの「〜1」「2」や映画版までもカバーしている。第1巻では力石の死までの漫画本編とデータを収録。

Windows95 & Macintosh

ムーンリーディング

9/5 ■インナーブレイン ■占い ■3,980円 ■CD-ROM

雑誌の占いコラムなどで高名な小泉茉莉花が監修する占いソフトの第2弾。生まれた日の月の満ち欠けによって，性格や恋愛運，その日その年の運勢まで占うことができる。

Windows95対応

「ノートルダムの鐘」アニメーション・ストーリーブック

9/中 ■ディズニー・インタラクティブ・ジャパン ■エンターテインメント ■6,800円 ■CD-ROM

［海外から移植］昨年劇場公開された映画「ノートルダムの鐘」を題材としたソフト。ミニゲームで遊んだり，日本語／英語の切り替えができるようになっている。360度のパノラマ画面を採用。

Windows95 & Macintosh

忍たま乱太郎「忍たまゲームランド」

9/12 ■アスキーサムシンググッド ■エンターテインメント ■4,800円 ■CD-ROM

NHKで放送中の同名アニメ「忍たま乱太郎」のキャラクターが登場するソフト。神経衰弱，ジグソーパズルなど，親子で楽しめる4種類のミニゲームが遊べる。音声には原作と同じ声優を起用。

Windows95対応

絵図で見る江戸百科 〜100万人都市大江戸の生活・文化・機能

9/26 ■is MEDIA ■データベース ■9,500円 ■CD-ROM

江戸時代の文化や制度などを，450点以上の絵図を使ってわかりやすく学べるデータベース。名所や庶民の暮らしなどを解説するほか，ガリバーとともに江戸の風景を楽しむといったモードもある。

前号追補タイトル Windows95 & Macintosh

倉本和人作品集「インナーサンクチュアリ」〜時空を超えて

6/27 ■ディザイン ■絵画集 ■3,800円 ■CD-ROM

"壮大な宇宙の中にある地球"がテーマの絵画集。さまざまなジャンルで活躍している倉本和人による作品121点を収録。イラスト以外に，音楽と構成も本人が担当している。

前号追補タイトル Windows95 & Macintosh

特打

6/21 ■ソース ■教養 ■4,900円 ■CD-ROM

ゲーム感覚でブラインド・タッチを身につけられる練習用ソフト。プレイヤーはガンマンとなり，標的に書かれた文字を打ったり，歌の歌詞をリアルタイムに打ち込むといったゲームに挑戦する。

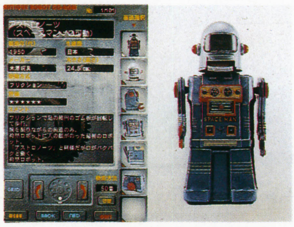
▶ステージが終わるごとに自分の成績をこまかく表示してくれる

◀ガンマン気分でゲームをこなしていけば，自然とタイピングをマスターできる

前号追補タイトル Windows95 & Macintosh

アンティークトイ・コレクション・シリーズVol.1 ロボット

6/20 ■トッパン ■データベース ■4,800円 ■CD-ROM

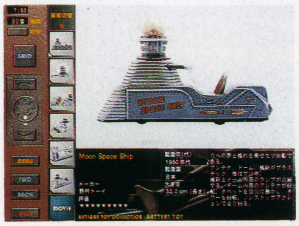


1940年代から90年代はじめに発売されたブリキのロボットを，写真・映像・音声を使ってくわしく解説するデータベース・ソフト。「アトミックロボットマン」など約100体を収録している。

前号追補タイトル Windows95 & Macintosh

アンティークトイ・コレクション・シリーズVol.2 バッテリートイ

6/20 ■トッパン ■データベース ■4,800円 ■CD-ROM



1950年代に登場した，乾電池が使用されはじめたころの玩具約40点を収録。「Whistling Tree」「早起きクマさん」「Highway Patrol」などの有名作品を，8方向から鑑賞できる。

前号追補タイトル Windows95 & Macintosh

ガチャピン&ムックのしぜんとあそぼう ふしぎのしまはおおさわぎ

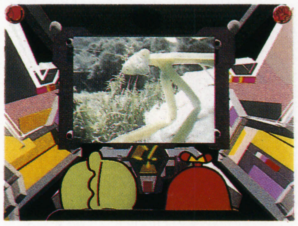
7/18 ■アスク講談社 ■教育 ■5,800円 ■CD-ROM

テレビ番組「ポンキッキーズ」に登場するキャラクターのガチャピンやムックといっしょに，島を探索し自然を学ぶソフト。昆虫の動きと鳴き声が200種類以上入った「むしMOVIE」も収録。

前号追補タイトル Windows95 & Macintosh

ガチャピン&ムックのしぜんとあそぼう むしむしランド

7/18 ■アスク講談社 ■教育 ■5,800円 ■CD-ROM



ガチャピン，ムックとともに，ゲームで遊びながら昆虫について学べるエデュテインメント・ソフト。特殊技術の採用により，緻密でクリアな昆虫の映像を鑑賞することができる。

前号追補タイトル Windows95 & Macintosh

東映こどもシアター ジャックと豆の木

7/24 ■東映ビデオ ■エンターテインメント ■3,980円 ■CD-ROM

東映動画のアニメ「世界名作童話」シリーズをCD-ROM化。童話「ジャックと豆の木」のムービーと，それに関連したシルエットクイズやジグソーパズル，神経衰弱が楽しめる。

前号追補タイトル Windows95 & Macintosh

東映こどもシアター みにくいあひるの子

7/24 ■東映ビデオ ■エンターテインメント ■3,980円 ■CD-ROM

童話「みにくいあひるの子」を収めたCD-ROM。ムービーが流れる「おはなし」モードと，数字遊びや回転絵あわせ，シルエットクイズが楽しめる「どうわの森」モードで構成されている。

前号追補タイトル Windows95 & Macintosh

東映こどもシアター 赤ずきんちゃん

7/24 ■東映ビデオ ■エンターテインメント ■3,980円 ■CD-ROM

グリム童話の名作「赤ずきんちゃん」のアニメビデオを収録したソフト。約10分のムービーと，音遊びやカルタ，シルエットクイズなどを楽しむことができる。シリーズ3タイトル同時発売。

前号追補タイトル Windows95対応

ザ・ロード・オブ・ローズ

7/25 ■大和堂 ■データベース ■6,800円 ■CD-ROM

競走馬の一口会員クラブ「ロードサラブレッドオーナーズ」の，1997年募集馬である28頭を掲載したデータベース。関連情報として，世界の有名種牡馬の写真や動画も収録している。

▶ロードサラブレッドオーナーズの本年度の3歳馬を映像で紹介する

◀競馬界では注目度の高いアイルランドの競走馬情報も満載している

前号追補タイトル Windows95 & Macintosh

マルチメディア図鑑シリーズ別冊 虫の楽園

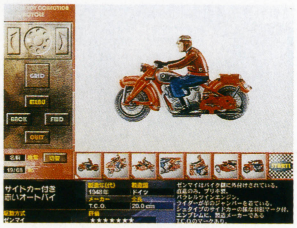
7/29 ■アスキー ■図鑑 ■3,800円 ■CD-ROM

多種多様な昆虫を撮影したビデオ映像と写真で構成されているデジタル図鑑。虫に関するクイズやクロスワードなども収録されており，遊び感覚で知識を増やすことができる。

前号追補タイトル Windows95 & Macintosh

アンティークトイ・コレクション・シリーズVol.3 モーターサイクル

7/15 ■トッパン ■データベース ■4,800円 ■CD-ROM

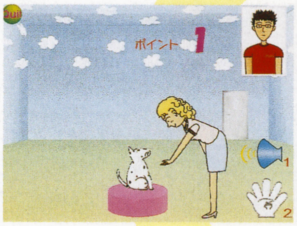


1920年代～50年代までのモーターサイクルのブリキ玩具を集めたデータベース。日本，アメリカ，ドイツの有名作品約70点を鑑賞できる。スクリーンセーバー機能つき。

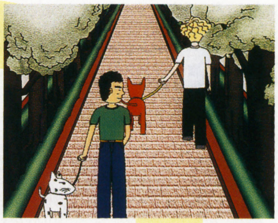
前号追補タイトル Windows95 & Macintosh

ゆけゆけ！ロンロン

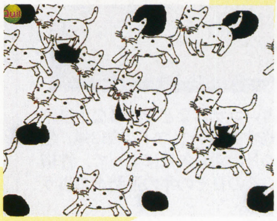
8/9 ■インテリジェンス・コミュニケーション ■SLG ■9,800円 ■CD-ROM



気軽に楽しめる6つのミニゲームで犬を調教するペットゲーム。どこか間抜けな犬「ロンロン」の飼い主となり，ドッグ・スクールに通わせて訓練を積み，優秀な成績を修めることが目的。



▶散歩中に出会った犬に笑われたことから，ご主人とロンロンは特訓に燃える



◀訓練の結果しだいでは，スクリーンセーバーも使用可能になる

前号追補タイトル Windows95対応

バス釣りに行こう

8/8 ■イマジニア ■教養 ■3,800円 ■CD-ROM

バスの生態からルアーの選別方法まで，バス・フィッシングに関連した情報を満載した教養ソフト。普段は見られない，水中でのルアーの動きなどの映像を収録しているのが特徴。

前号追補タイトル Windows95 & Macintosh

シネアージュシリーズ「フェリーニ～ポップアートの宇宙」

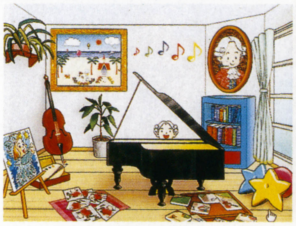
8/20 ■東芝EMI ■データベース ■3,800円 ■CD-ROM

映画監督フェデリコ・フェリーニが，みずからの映画製作のために描いたイメージ画280点を集めた画集。映画のサントラをBGMにして，フェリーニ本人のコメントをまじえながら鑑賞できる。

前号追補タイトル Windows95 & Macintosh

マイリトルコンポーザー・モーツァルトをきこう

8/21 ■ソニー・ミュージックエンタテインメント ■エンターテインメント ■3,800円 ■CD-ROM



モーツァルトの名曲を聴きながら，ぬり絵やパズルなどのゲームができる幼児向けミュージック・ソフト。収録楽曲は「アイネ・クライネ・ナハトムジーク」「トルコ行進曲」など。

前号追補タイトル Windows95 & PowerMac

空にとけるルビーになりたい

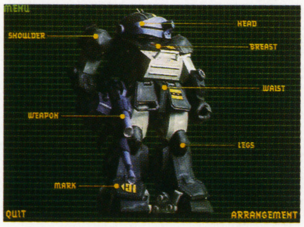
8/21 ■シナジー幾何学 ■エンターテインメント ■950円 ■CD-ROM

幻想的なイメージで統一された映像＆音楽詩集。部屋の中を自由に動きまわって興味のあるものをクリックすると，さまざまな映像が展開する。音楽はCDプレーヤーで聴くことも可能。

前号追補タイトル Windows95 & Macintosh

ペーパーフィギュアシリーズ スコープドッグ

8/23 ■インナーブレイン ■エンターテインメント ■8,800円 ■CD-ROM(2枚組)

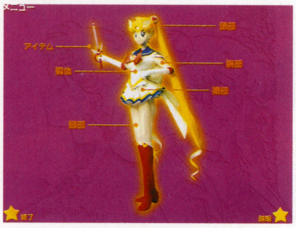


「装甲騎兵ボトムズ」のペーパーフィギュアが作れるソフト。プリンターで型紙を出力し，組み立てて製作する。むずかしい部分の製作手順をムービーで教えてくれる「作りかたCD-ROM」も付属。

前号追補タイトル Windows95 & Macintosh

ペーパーフィギュアシリーズ セーラームーン

8/23 ■インナーブレイン ■エンターテインメント ■8,800円 ■CD-ROM(2枚組)

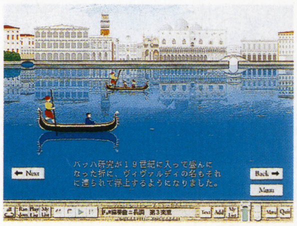


アニメ「美少女戦士セーラームーン」の本格的ペーパーフィギュアを製作できるツールソフト。型紙をプリント・アウトする際，倍率を変えることでさまざまな大きさのフィギュアを製作できる。

前号追補タイトル Windows95対応

大作曲家たちの足跡① ヴィヴァルディ in ヴェネツィア

8/29 ■psd ■エンターテインメント ■5,800円 ■CD-ROM

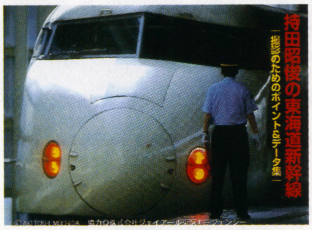


同社『クラシック・ランド』シリーズに，作曲家をひとりずつ紹介する新シリーズが登場。ヴィヴァルディの代表的な作品をバックに，彼の生きた時代背景や生涯をくわしく解説する。

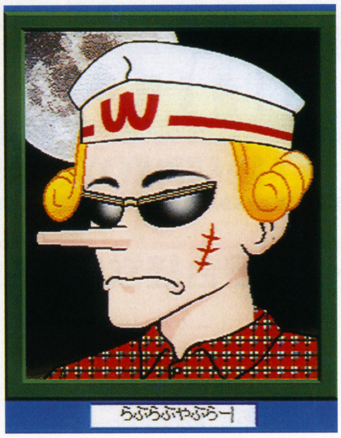
前号追補タイトル Windows95対応

東海道新幹線撮影のためのポイントガイド&完全データ集

8/29 ■インナーブレイン ■データベース ■5,700円 ■CD-ROM



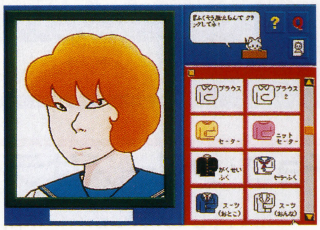
新幹線の写真撮影で有名な持田昭俊が，本人の作品をまじえながら，東海道新幹線の撮影ポイントを教えてくれるソフト。貴重な走行列車の顔面写真なども収録されている。



前号追補タイトル Windows95 & Macintosh

ぽれぴ'97

8/下 ■ユーズテック ■ツール ■3,800円 ■CD-ROM

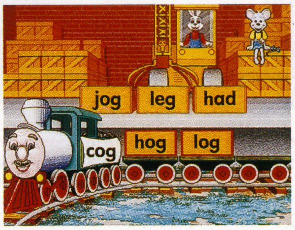


簡単に似顔絵を作ることができる『ぽれぴ』が，さらにあつかいやすくなって再登場。パーツの数は，女の子のものを中心に1.3倍に増え，新しく背景も設定できるようになった。

日本語マニュアル付英語版／Windows95対応

READER RABBIT

8/1 ■インフィニシス ■教育 ■5,800円 ■CD-ROM



子ども向けの英語学習ソフト。4種類のミニゲームで楽しみながら，英語力を養うことができる。ゲームのレベルを少しずつ上げてプレイすることで，スムーズな英語の習得が可能。

DataBase ハイブリッド新作発売予定表

「たまごっち」のイラストを使用できるペイント・ツールがビームエンタテインメントから登場。金羊社は，映像と音楽のコラボレーション・ソフトをシリーズで展開する。東映ビデオからは"極道"をテーマにしたSLGが。

発売日	タイトル	ジャンル	発売元	価格
▼Windows95対応ハイブリッド				
9月12日	★旅するネコたち	写真集	トッパン	未定
9月25日	★詩集ROM「谷川俊太郎詩集」	データベース	インナーブレイン	4,800円
	★詩集ROM「中原中也詩集」	データベース	インナーブレイン	4,800円
	★サバンナ・ファミリー(仮)	写真集	シンフォレスト	3,900円
9月26日	★たまごっちペイントCD-ROM スタンプdeおたすけっち(仮)	ツール	ビームエンタテインメント	2,800円
	模型講座 ジオラマ編	エンターテインメント	ビームエンタテインメント	3,800円
9月下旬	B.Q.(仮)	クイズ	エレクトロニック・アーツ・ビクター	7,800円
	ディノ	エンターテインメント	大和堂	未定
	ジークのクリエイティブスタジオ	教育	富士通	(予) 6,600円
10月3日	鉄道車両100年 ～日本車輌製造の歩みから	データベース	NECインターチャネル	5,800円
10月9日	★花図鑑Vol.1 鉢花	図鑑	シンフォレスト	4,900円
10月23日	★花紀行Vol.1 東日本編(仮)	写真集	シンフォレスト	3,900円
10月30日	★花図鑑Vol.2 切花	図鑑	シンフォレスト	4,900円
10月下旬	ウルトラマン図鑑2	データベース	講談社	(予) 7,800円
	★動物園へ行こう(仮)	教育	シンフォレスト	3,900円
	マンガでおぼえる将棋の先生 初級編	将棋	ゼロ	5,800円
	新潮美術ROM ファン・エイク	データベース	ボイジャー	7,000円
10月予定	★スモッカのえいご大好き	教育	CAIメディア共同開発	5,800円
	算数夢姫ラビー～ドラゴンクリスタルを探せ	教育	ソース	9,800円
	カーグラフィックCD-ROM 60'sカーニバルVOL.2 1965～1969	データベース	東芝EMI	(予) 5,800円
11月下旬	★マンガでおぼえる将棋の先生 中級編	将棋	ゼロ	未定
	★(タイトル未定)	将棋	ゼロ	未定
11月予定	スモッカの漢字探検	教育	CAIメディア共同開発	5,800円
	★前田真三 木の風景	写真集	シンフォレスト	3,900円
	巨匠フェデリコ・フェリーニの世界	データベース	トッパン	7,800円
	ルーブル美術館	データベース	トッパン	未定
	萩尾望都作品集SUNCTUS スタンダード版	データベース	バンダイビジュアル	5,800円
	萩尾望都作品集SUNCTUS スペシャル版	データベース	バンダイビジュアル	12,800円
秋頃予定	マルチメディア鳥類図鑑	図鑑	アスキー	4,800円
	マルチメディア鉄道図鑑	図鑑	アスキー	4,800円
	あさりよしとおCD-ROM画集「ヴィスタカフ」	画集	ガイナックス	(予) 9,800円
	SUEZEN CD-ROM画集「kaleidoscope」	画集	ガイナックス	(予) 9,800円
	めるへんめーかーCD-ROM画集「不思議散歩」	画集	ガイナックス	(予) 9,800円
12月10日	タナカカツキCD-ROM「KERONCUEL(ケロンキュール)」	エンターテインメント	東芝EMI	5,800円
12月予定	★MAAT(マアト)	エンターテインメント	レイ	未定
97年予定	リブン～ザ・セキュール・トゥ・ミスト	AVG	SMEインターメディア	未定
	大塚康夫	画集	ガイナックス	未定
	加藤洋之／後藤啓介	画集	ガイナックス	未定
	新谷かおる	画集	ガイナックス	未定
	ふくやまけいこ「みけこちゃんふくやまけいこ展へ行く」	画集	ガイナックス	未定
	藤田幸久	画集	ガイナックス	未定
	真鍋譲治	画集	ガイナックス	未定
	水玉螢之丞「ウインドウの山奥で」	画集	ガイナックス	未定
	JASDFファイティング・ウイングス ブルーインパルス	データベース	東芝EMI	(予) 5,800円
	新潮美術ROM ブリューゲル	データベース	ボイジャー	7,000円
	新潮美術ROM ルーベンス	データベース	ボイジャー	7,000円
	新潮美術ROM ロダン	データベース	ボイジャー	7,000円
98年1月下旬	ジャンプスタート キンダーガーテン	教育	トミー	5,800円
	ジャンプスタート セカンドグレード	教育	トミー	5,800円
	ジャンプスタート ファーストグレード	教育	トミー	5,800円
未定	マルチメディア猫図鑑	図鑑	アスキー	4,800円
	マルチメディアはたらく自動車図鑑	図鑑	アスキー	4,800円
	マルチメディア爬虫類両生類図鑑	図鑑	アスキー	4,800円
	ゴルゴ13	エンターテインメント	インプローレ	3,600円
	サーキットの狼	エンターテインメント	インプローレ	3,600円
	ルパン三世	エンターテインメント	インプローレ	3,600円
	BUGS擬態・カムフラージュ編(仮)	図鑑	エーアンドピーコーディネータージャパン	6,800円
	新世紀エヴァンゲリオン デジタルムックVol.1 メモリアル2015	エンターテインメント	ガイナックス	未定
	日本のおはなし第1巻「ぶんぶくちゃがま」	絵本	CGRA	未定
	日本のおはなし第2巻「かさじぞう」	絵本	CGRA	未定
	日本のおはなし第3巻「きんたろう」	絵本	CGRA	未定
	日本のおはなし第4巻「しょじょじ」	絵本	CGRA	未定
	日本のおはなし第5巻「ねこのおんがえし」	絵本	CGRA	未定
	日本のおはなし第6巻「かちかちやま」	絵本	CGRA	未定
	日本のおはなし第7巻「ももたろう」	絵本	CGRA	未定
	日本のおはなし第8巻「さるかにがっせん」	絵本	CGRA	未定
	日本のおはなし第9巻「いっすんぼうし」	絵本	CGRA	未定
	日本のおはなし第10巻「おむすびころりん」	絵本	CGRA	未定
	日本のおはなし第11巻「こぶとりじいさん」	絵本	CGRA	未定
	日本のおはなし第12巻「はなさかじいさん」	絵本	CGRA	未定
	★写真とイラストでわかる園芸の先生 鉢花編(仮)	教養	ゼロ	5,800円

(マ)……日本語マニュアル付英語版／★……今月DataBaseに初登場した新作

発売日	タイトル	ジャンル	発売元	価格
未定	★将棋の先生 初級編(仮)	将棋	ゼロ	未定
	★将棋の先生 中級編(仮)	将棋	ゼロ	未定
	★将棋の先生 上級編(仮)	将棋	ゼロ	未定
	アルファロメオ	データベース	東芝EMI	(予) 4,800円
	オペル	データベース	東芝EMI	(予) 4,800円
	BMW	データベース	東芝EMI	(予) 4,800円
	ミニ・クーパー	データベース	東芝EMI	(予) 4,800円
	ロータス	データベース	東芝EMI	(予) 4,800円
	AMAZING JUNGLEスタンダード版	画集	バンダイビジュアル	5,800円
	クレヨンファクトリー	教育	ポリグラム	6,800円
	ゴッホ日本語版	データ集	マルチソフト	12,800円
	デジタルコミックvol.3(仮)	エンターテインメント	大和堂	未定
▼Windows95専用ハイブリッド				
9月26日	★カリブの海賊～あの大海原を支配せよ!	AVG	エー・アイ・ソフト	7,800円
10月6日	★シャ乱Qの演歌の花道CD-ROM「演歌道場ゴールド」	エンターテインメント	オラシオン	4,300円
10月16日	セネガル／ユッスー・ンドゥール	エンターテインメント	ボイジャー	6,000円
10月17日	★中島みゆきCD-ROM「なみろむ」	エンターテインメント	オラシオン	7,800円
10月29日	コミックオンVOLUME 5	エンターテインメント	東芝EMI	3,800円
10月30日	白尾一博 ムサシノリズム	写真集	インナーブレイン	2,000円
11月21日	インカーネイティア	AVG	ソニー・ミュージックエンタテインメント	(予) 6,800円
11月27日	★極道シミュレーション 鉄砲玉仁義	SLG	東映ビデオ	未定
12月10日	デジエピシリーズ「カストラート」(仮)	エンターテインメント	東芝EMI	4,800円
	デジエピシリーズ「シャンソン」(仮)	エンターテインメント	東芝EMI	4,800円
12月予定	アンティークトイ・コレクション・シリーズ テディーベア	データベース	トッパン	未定
冬頃予定	★あしたのジョー スーパー・マニアックス セカンドシーズン～ASH	エンターテインメント	ゲームバンク	8,800円
	★ウルトラマン図鑑3	データベース	講談社	未定
未定	星空の伝説～ギリシア神話 第3巻	絵本	アドウィン	3,980円
	星空の伝説～ギリシア神話 第4巻	絵本	アドウィン	3,980円
	星空の伝説～ギリシア神話 第5巻	絵本	アドウィン	3,980円
	★ダダダダ・ボンボン	エンターテインメント	インナーブレイン	3,500円
	ダイバーズ天国Vol.2	データベース	パイオニアビデオ	3,800円
	ダイバーズ天国Vol.3	データベース	パイオニアビデオ	3,800円
▼Windows95専用 & PowerMac専用ハイブリッド				
10月1日	アベラシオン～シングルバージョン	エンターテインメント	シナジー幾何学	未定
10月21日	★GAIA odyssey 海に抱かれた動物たち	エンターテインメント	金羊社	3,980円
	★GAIA odyssey GreatOutback～創世記	エンターテインメント	金羊社	3,980円
	★GAIA odyssey 珊瑚の見る夢～小笠原	エンターテインメント	金羊社	3,980円
	★GAIA odyssey 父は空,母は大地	エンターテインメント	金羊社	3,980円
	★CGRAマガジンVOL.1 クールキャラ	エンターテインメント	ダイナウェア	3,800円
	★CGRAマガジンVOL.2 スーパーバトル	エンターテインメント	ダイナウェア	3,800円
	★CGRAマガジンVOL.3 サイバーノスタルジック	エンターテインメント	ダイナウェア	3,800円
10月予定	アベラシオン	エンターテインメント	シナジー幾何学	未定
11月予定	イエロー・ブリック・ロードIII ～ハラペコ月と星あつめ	エンターテインメント	シナジー幾何学	未定
12月4日	★GAIA odyssey I'm dreaming AFRICA	エンターテインメント	金羊社	3,980円
	★GAIA odyssey アンビエントバロック	エンターテインメント	金羊社	3,980円
	★GAIA odyssey 信濃路	エンターテインメント	金羊社	3,980円
	★GAIA odyssey 十勝野にすむ精霊	エンターテインメント	金羊社	3,980円
	★GAIA odyssey ヒマラヤ	エンターテインメント	金羊社	3,980円
	★GAIA odyssey マヤの色彩	エンターテインメント	金羊社	3,980円
	★GAIA odyssey 三ヶ月のレプス君	エンターテインメント	金羊社	3,980円
	★GAIA odyssey 夜空の章	エンターテインメント	金羊社	3,980円
未定	エリザベス・ペイトン	絵画集	シナジー幾何学	未定

■先月号に掲載したデータが以下のように変更されました……●唯登詩樹 CD-ROM画集 電脳画廊vol.1～AYAME(ガイナックス)秋→10月●スモッカリトルワールド2(CAIメディア共同開)未定●パワーズ・オブ・テン インタラクティブ(ダットジャパン)9月●フィレンツェ日本語版(マルチソフト)未定●ピスト(ズー)未定●マイリトルコンポーザー・チャイコフスキーをきこう(ソニー・ミュージックエンタテインメント)8月8日→8月21日●デジタルプラレール&トミカ共通パーツ(トミー)7月下旬→8月6日●黒田征太郎+日暮真三 こころめくり(インナーブレイン)7月→8月2日●キッズ・ボックス リニューアル(アスク講談社)8月8日→8月29日●スモッカの世界一周(CAIメディア共同開発)7月20日→8月23日●ふるさとむかしあそび～広場編(アクアシステム)8月下旬→9月上旬●マックスとゆうれいじょう(ジャストシステム)8月→8月29日●やっぱりまるごと地獄先生ぬ～べ～(インナーブレイン)7月11日→7月16日●中学英単語チャンプジム(アドウィン)8月下旬→9月20日[タイトル変更]●しりあがり寿 日めくりカレンダー(インナーブレイン)7月28日→8月2日●スモッカJr.の大江戸漢字流れ旅(CAIメディア共同開発)7月20日→9月20日●ファーストPC(アスク講談社)8月8日→9月5日●天楼都市(ケイエスエス)8月22日→9月●魅惑のエスニック料理(東京システムハウス)8月中旬→8月1日●ペソペソ(インナーブレイン)7月30日／3,980円→8月2日／4,700円●いぬ大好き(インナーブレイン)[タイトル変更]●デビュタントVol.3「赤いスイートピー」(東芝EMI)[タイトル変更]●ネコ大好き(インナーブレイン)[タイトル変更]

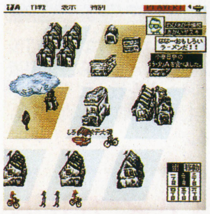
Macintoshシリーズ
MACINTOSH SERIES

商売繁盛！ 今度のヘナチョコ・シリーズはラーメン屋台経営SLGだ！

この『あの素晴しいラーメンスペシャル』は，以前に発売された『あの素晴しい弁当を2度3度』のラーメン屋版。屋台の経営者となり，ライバル店とのキビしい商売戦争に勝たなければならない。

まず，プレイヤーがしなければならないことは，ラーメンのベースとなるスープ作り。そのあと麺の種類を決定し，具を盛りつけていけば，オリジナル特製ラーメンの完成というわけだ。入れられる具の種類は「これはやっぱり必要だよね」というものから「こんなの入れるか？」という奇想天外なものまで多種多様。舞台となる町にはいろんな好みを持った人がいるので，それらにあった盛りつけをしていくことが（当たりまえだが）商売繁盛のポイントだ。

ときにはバイト君を雇っての妨害工作や赤字覚悟のサービス戦略で，強引に商戦を展開しなければならないときもある。このへんが妙に現実っぽく，それだけに自分の店に客が足を運んでくれたときはうれしいのだ。（八巻将之）


◀町の人の意見を参考にして，よりよい味に仕上げよう。値段設定も重要な要素のひとつだ

あの素晴しいラーメンスペシャル
■イタチョコシステム ■SLG
■3,500円 ■発売中

めざすはハルマゲメン！

▲まずはスープ作り。画面上にある調味料をナベの中までマウスでドラッグすればOK

▲つぎは麺の種類を決定。ちじれ麺，太麺，細麺の3種類から好みのものを選択しよう

▲あとは具を盛りつけて，名前を決めれば完成だ。ラーメンは3種類まで作れるぞ

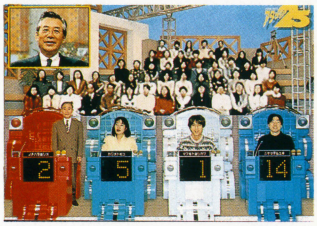
今月の新作

ジャンルも豊富な今月の新作。いずれもマニア色が強く，内容の濃いものが多いが，それだけに“ファンにとってはたまらない”という作品が多い。『スタートレック』『宇宙のランデヴー』などは，その最たるものだが，とくに後者はすごい。CD3枚組の大作で，そのうち1枚は原作者アーサー・C・クラークの独占インタビューにまるまる使用するという力の入れようだ。

スタートレック ザ・ネクストジェネレーション インタラクティブ・テクニカルマニュアル
9/12 ■ダットジャパン ■データベース ■7,800円 ■CD-ROM

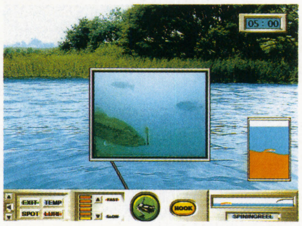
［海外から移植］人気テレビ番組「新スタートレック」に登場する宇宙船，USSエンタープライズの船内を見学できるデータベース・ソフト。システムの動作原理や番組制作の裏話が収録されている。

パネルクイズ アタック25
9/12 ■富士通パソコンシステムズ ■クイズ ■6,660円 ■CD-ROM



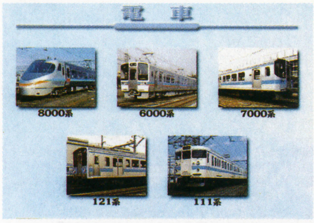
テレビ朝日の同名クイズ番組をゲーム化。出場希望ハガキを書くところからスタートし，番組部分ではテレビ同様，児玉　清&相馬宏美が司会進行をしてくれる。収録問題数は1,600問。

ザ・バスフィッシング
9/19 ■ポニーキャニオン ■フィッシング ■5,800円 ■CD-ROM



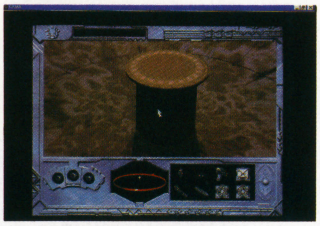
フィッシング・ギアのトップ・ブランド「TEAM DAIWA」監修の本格バス釣りゲーム。同ブランドの人気ルアー148種類が登場，簡単な操作でキャスティングやルアー・アクションが楽しめる。

トレインシミュレーターJR四国①（高松～琴平・高松～児島）
9/19 ■ポニーキャニオン ■SLG ■5,800円 ■CD-ROM



本物の映像を見ながら列車の運転が楽しめる同名シリーズの最新作。今回の舞台は四国（高松～琴平・高松～児島）。JR四国所有の車両を図面つきで解説してくれる車両図鑑も収録されている。

宇宙のランデヴー～RAMA
9/19 ■シエラ・パイオニア ■AVG ■9,800円 ■CD-ROM(3枚組)



［海外から移植］巨匠アーサー・C・クラークのベストセラー小説をAVG化。プレイヤーは探査隊員として，未知の巨大スペースシップ「RAMA」で起こる数々の怪事件の謎を解き明かしていく。

PowerMac専用／ピピン対応
アットマークカード SDガンダム外伝
9/19 ■バンダイ・デジタル・エンタテインメント ■カードゲーム ■6,800円 ■CD-ROM

カードを集め，囚われた英雄たちを救い出すデジタル・カードゲーム。フロッピーディスクを使用してのカード・トレードも可能。カード同士を組みあわせて新しいカードを作ることもできる。

ときめきメモリアルスクリーンセーバー集Vol.3 らくがき絵具箱
9/25 ■コナミ ■スクリーンセーバー ■4,800円(予価) ■CD-ROM

［Windows95から移植］『ときめきメモリアル』のセーバー集第3弾で，片桐彩子，古式ゆかりら5人が登場。テレビCFやミニゲームも楽しめるほか，描き下ろしポストカードが5枚同梱されている。

ダークハンター 異次元学園&妖魔の森

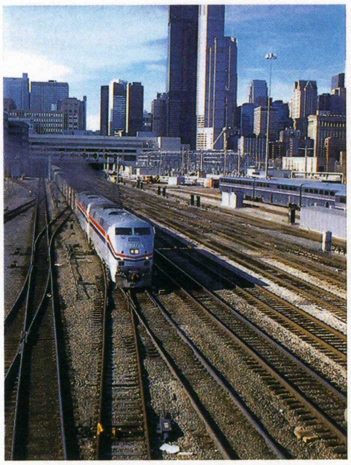
9/26 ■光栄 ■教育 ■11,800円 ■CD-ROM(2枚組)

同社から発売されている作品の上・下巻をカップリング。日本語／英語音声のアニメーション・ドラマを楽しみながら英会話が学習できる。原作は栗本　薫、キャラ・デザインは上条淳士が担当。

ゲーム日本史 ～革命児・織田信長&天下人・秀吉と家康

9/26 ■光栄 ■教育 ■10,800円 ■CD-ROM(2枚組)

『ゲーム日本史』シリーズ2作をカップリング。『革命児』では信長の波乱の人生を、『天下人』では秀吉と家康の天下統一までをAVG形式で学習できる。キャラ・デザインは漫画家の藤原カムイ。



世界の車窓から[VII]アメリカ編

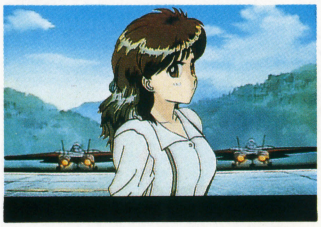
9/26 ■富士通 ■エンターテインメント ■6,600円 ■CD-ROM

世界各地の鉄道と風景が鑑賞できる同名シリーズ第7弾。今回の舞台はアメリカ大陸（ニューヨーク～サンフランシスコ）。車窓風景はQuickTimeVRによるダイナミックな映像で楽しめる。

前号追補タイトル

アイドル防衛隊ハミングバード ストライクバック

7/19 ■東宝 ■映像集 ■5,800円 ■CD-ROM



大ヒットOVAのミュージック・クリップ集。「LOVE WING」をはじめとするすべての楽曲がフル・コーラス収録されているほか、演奏中は曲にちなんだ名場面がエフェクトつきで表示される。

前号追補タイトル

ニルヴァーナ・エンジン

7/20 ■ボイジャー ■エンターテインメント ■3,000円 ■CD-ROM

幻想的なCGとサウンドを組みあわせることで、深いトランス・トリップ感が味わえるデジタル・ドラッグ。テクノロック・バンド「BOOM BOOM SATELLITES」の音楽も収録している。

前号追補タイトル

ビジュアル科学セット

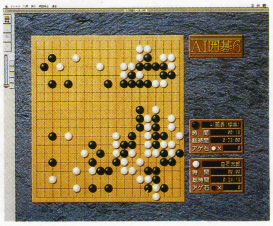
7/25 ■DDPデジタルパブリッシング ■教養 ■19,800円 ■CD-ROM(3枚組)

[海外から移植]『サイエンス』『ヒューマンボディ』『「もの」の仕組み大図鑑』の3本をカップリング。それぞれのテーマをアニメーションやムービーを使って、わかりやすく説明してくれる。

前号追補タイトル PowerMac専用

デビッド・フォットランドのAI囲碁6 for Macintosh

8/29 ■アスキーサムシンググッド ■囲碁 ■12,800円 ■CD-ROM



[Windows95から移植] シリーズ第6弾。思考ルーチンは前作のものを強化している。LANやインターネットでの通信対局に加え、対局中に会話が楽しめる「チャット機能」も搭載された。

DataBase Macintoshシリーズ新作発売予定表

富士通から，人気シリーズ『世界の車窓から』の新バージョンが，今月発売分もあわせて4タイトル発表されている。日本語マニュアル付英語版『DIABLO』は9月へ延期された。

発売日	タイトル	ジャンル	発売元	価格
9月4日	★STARWARS SCREENSAVER SPECIALPACK メイキングマジック付(マ)	スクリーンセーバー	マイクロマウス	3,980円
9月予定	失われた文明II 古代オリエント文明の旅	教養	富士通	(予) 6,600円
10月9日	デスクトップライフ・シリーズII pinna「ピナ」Ver.1.0	SLG	オープンブック9003	18,800円
	★ハルツスクリーンセーバー 2	スクリーンセーバー	コロムビアクリエイティブ	3,900円
	ベルサイユ	AVG	ビクターソフト	未定
11月21日	★摩蛇羅M-FILE	未定	キングレコード	5,800円
11月予定	ボールディランド	SLG	バンプレスト	(予) 9,800円
秋頃予定	アルファボンクファーム(仮)	教育	アスク講談社	5,800円
	すべての道はローマに通ずる ～帝国建設への野望	SLG	ITOCHU	未定
	インターアクティブ人体百科 ヒューマンボディ2.0	データベース	DDPデジタルパブリッシング	12,800円
	インターアクティブ百科 天体と宇宙	教養	DDPデジタルパブリッシング	11,800円
	仮面ライダー作戦ファイル 1	エンターテインメント	東映ビデオ	6,800円
	仮面ライダー作戦ファイル 2	エンターテインメント	東映ビデオ	6,800円
12月予定	★アンク 3	AVG	レイ	9,800円
97年予定	ハート　オブ　ダークネス	アクション	ヴァージンインタラクティブ	未定
冬頃予定	水滸伝～天導一〇八星	SLG	光栄	9,800円
未定	私の傘のアメツチは	SLG	イタチョコシステム	5,500円
	ディセント 2 (仮)	3Dアクション	インタープレイ／EAV	8,800円
	ワードゲームII	教育	eigo Media	9,950円
	我流競馬Ver.2.0	競馬予想	スコープ	(予)12,800円
	★ボンバーIII日本語版	フライトSLG	亘香通商	未定
	囲碁	囲碁	ネクストン	9,800円
	卒業R ～グラデュエーションリアル(PA)	SLG	バンダイビジュアル	5,800円
	リップス・ザ・エージェント#3 ～地球滅亡!?満期の日	デジタルブック	バンダイビジュアル	5,800円
	★世界の車窓から スイス編 2	エンターテインメント	富士通	未定
	★世界の車窓から スペイン編	エンターテインメント	富士通	未定
	★世界の車窓から ドイツ編	エンターテインメント	富士通	未定

発売日	タイトル	ジャンル	発売元	価格

■発売中止が決定した作品……●音楽の散歩道～Promenade en Musique(富士通)●クリック＆クリエイト(富士通)

■先月号に掲載したデータが以下のように変更されました……●ハゲマルドン(セキサス)未定●銀河英雄伝説スクリーンセーバーVol.2 for Macintosh(クエスト)未定→8月下旬●DIABLO(ソース)8月→9月中旬●タイムゲート(ケイエスエス)未定→9月29日●デジタル棋書　囲碁部最強者挑戦シリーズ'96(亘香通商)6月10日→8月1日●デジタル棋書　五段突破の詰碁100(亘香通商)7月中旬→8月1日●デジタル棋書　第46期王将戦(亘香通商)7月中旬→8月下旬●飛龍(亘香通商)7月中旬→7月30日

(PA)……ピピン対応／(マ)……日本語マニュアル付英語版／★……今月DataBaseに初登場した新作

ひさしぶりに5作品を紹介。『コマンチ3』以外はすべて英語版なので，購入のさいは注意のこと。

前号追補タイトル

コマンチ3日本語版

8/29 ■マイクロマウス ■フライトSLG ■10,800円(予価) ■CD-ROM

［海外から移植］戦闘ヘリを操作し，ミッションをこなしていくフライトSLG。総ミッション数は40以上。文字や音声は，すべて日本語に変更されている。2～8人までの通信対戦が可能。

日本語マニュアル付英語版

JET FIGHTER III

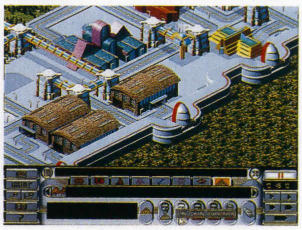
7/3 ■マイクロマウス ■フライトSLG ■9,800円 ■CD-ROM

同名フライトSLGシリーズ第3弾。戦闘機のパイロットとなり，数々の危険なミッションに挑んでいく。60機以上の最新鋭機のデータを収録したオンライン・データベースつき。

日本語マニュアル付英語版

X-COM APOCALYPES

7/25 ■メディアクエスト ■SLG ■8,800円 ■CD-ROM



ヨーロッパで大ブームを巻き起こした同名シリーズの第3弾。従来のターン制とともにリアルタイム制も導入されたほか，AIプログラムにより，隊員たちが独自の行動をとるようになっている。

日本語マニュアル付英語版

GOLF PRO 2000

8/1 ■マイクロマウス ■ゴルフ ■9,800円 ■CD-ROM

オーストラリアの架空コースが舞台の本格ゴルフゲーム。ゲームモードは「マッチプレイ」「トーナメント」などの計5種類。ビュー機能でコースをさまざまな角度から分析し，攻略法が立てられる。

日本語マニュアル付英語版

SHADOW WARRIOR

9/26 ■P＆Aシェアウェア ■3Dアクション ■7,800円 ■CD-ROM

東洋世界が舞台の3Dアクション。プレイヤーは忍者ロー・ワンを操作し，迫りくる敵を倒していく。使用できる武器は日本刀，レイルガンなどの9種類。2～8人までの通信対戦プレイが楽しめる。

DataBase DOS/Vパソコン新作発売予定表

国産オリジナル作品が発売されなくなってひさしい。海外作品に期待。

発売日	タイトル	ジャンル	発売元	価格
9月上旬	ARMORED FIST 2 :M I A 2 ABRAMS(マ)	フライトSLG	マイクロマウス	9,800円
10月予定	CHASM(マ)	3Dアクション	P＆Aシェアウェア	(予) 7,800円
秋頃予定	アーキメディアン・ダイナスティ(仮)	シューティング	アートディンク	8,800円
97年予定	ハート オブ ダークネス	アクション	ヴァージンインタラクティブ	未定
未定	ピンボール(仮)	ピンボール	ウィズ	未定
	LED WARS(マ)	3Dアクション	P＆Aシェアウェア	(予) 7,800円

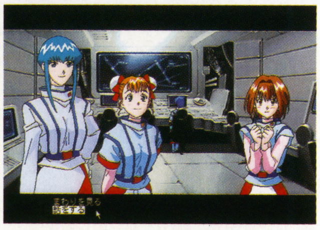
(マ)……日本語マニュアル付英語版

『ガイナロックR』はWin95との両対応。R指定ソフトなので16才未満のユーザーは購入できない。

PC-9821専用

ガイナロックR

8/29 ■ソニア ■AVG ■8,800円 ■CD-ROM



'91年にサイレンスから発売されたAVGをリメイク。キャラ・デザイン＆作画監督は「アイドル防衛隊ハミングバード」の榊沢まさひで，メカニック・デザインは大畑晃一が担当している。

DataBase PC-9801シリーズ新作発売予定表

とうとう2作のみになってしまったPC-98。しばらくはお休みとなりそう。

発売日	タイトル	ジャンル	発売元	価格
▼PC-9801				
未定	時の伝説 ～フィアナの聖少女(○=)	RPG	ジャパンホームビデオ	未定
▼PC-9821(256色，CPU386以上が必要な作品)				
未定	ピンボール(仮)	ピンボール	ウィズ	未定

■先月号に掲載したデータが以下のように変更されました……●スターベアラーズ(コスモスコンピューター)未定●囲碁IV(アスキー)未定

(=)……PC-9801／9821対応

コンビニ販売専用

ゲーム宝箱6号

■日本IBM ■エンターテインメント ■780円 ■CD-ROM ■Win95

体験版ソフト集第6弾。今回は『セガラリー』『信長の野望・将星録』『ゴルフ大会』ほかの計5タイトルを収録。

ピュアファイター・エリカ

■富士通パレックス ■シューティング ■980円 ■CD-ROM ■Win95

女子中学生エリカがネコ型戦闘機に乗って，ひたすら敵を撃ちまくる。コース上には岩，丸太といった障害物が。

パズルの惑星Vol.3

■花王 ■パズル集 ■980円 ■CD-ROM ■Win95＆Mac

シリーズ第3弾。収録されている各パズルにはキーワードが隠されており，集めると豪華賞品が当たる懸賞に応募できる。

パズルボブル～ライトパック

■CDウェーブ ■パズル ■1,980円 ■CD-ROM ■Win95

アーケードで人気の高い，タイトーのパズルゲーム。色とりどりのアワを撃ち，同色を3個以上くっつけると消える。

電流イライラ棒VOL.1

■日本IBM ■アクション ■1,980円 ■CD-ROM ■Win95＆Mac

テレビ朝日「ウッチャンナンチャンの炎のチャレンジャー」で好評の同名人気ゲームをパソコン上で再現。マウスで遊ぶ。

キャッズ

■CDウェーブ ■SLG ■1,980円 ■CD-ROM ■Win3.1/95＆Mac

デスクトップ上で子猫が飼えるペット飼育SLG。飼育できる子猫は甘えん坊，怖がり屋といった性格のちがう5種類。

※すべて9月5日発売

ニンテンドウ64

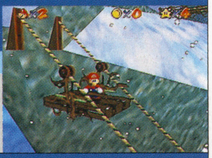
NINTENDO64

HOT 10

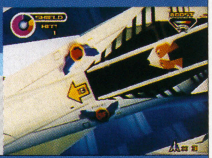
今月の売れ筋ソフト

低価格で再発売された『スーパーマリオ64（振動パック対応版）』が今月のトップ。同時に発売された『ウェーブレース64（振動パック対応版）』も5位に入るなど，再発売組が好評のようだ。

1 スーパーマリオ64(振動パック対応版)
初登場
●任天堂
●3Dアクション
●6,800円



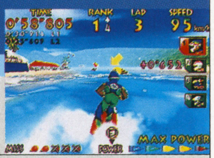
2 スターフォックス64
前2位
●任天堂
●3Dシューティング
●9,800円



3 マルチレーシング チャンピオンシップ
初登場
●イマジニア
●レーシング
●7,900円

4 スター・ウォーズ～帝国の影
前1位
●任天堂
●3Dシューティング
●7,800円

5 ウエーブレース64(振動パック対応版)
初登場
●任天堂
●レーシング
●6,800円



6 マリオカート64
前4位
●任天堂
●レーシング
●9,800円

7 実況パワフルプロ野球4
前7位
●コナミ
●野球
●8,900円

8 ゆけゆけ!!トラブルメーカーズ
前6位
●エニックス
●アクション
●8,900円

9 ドラえもん～のび太と3つの精霊石
前9位
●エポック社
●アクション
●7,980円

10 時空戦士テュロック
前3位
●アクレイムジャパン
●3Dシューティング
●7,800円

最強決定戦！ 人気ロボット総登場，天地を揺るがす迫力のバトル！

アニメやマンガの主人公のように，巨大ロボットを自由にあやつってみたい……そんな少年時代の夢を叶えてくれるのが，この『スーパーロボットスピリッツ』だ。

本作はいわゆる対戦格闘ゲームで，『ロボット大戦』シリーズに登場している計10体のスーパーロボットがポリゴンで再現されている。もちろん，各ロボットの必殺技は原作で実際に使用していたもの。ポリゴンということで，必殺技使用時は視点切り替えによる大胆な演出がほどこされるのだ。

特徴的なのは，戦闘フィールドが「地上」「空中」と2種類用意されていること。システムの詳細は未発表だが，既存の同系作品では表現しづらかった地対空の戦闘をわかりやすいカメラ・アングルで表現していく予定だという。続報に期待しよう。　（八巻将之）

スーパーロボットスピリッツ
■バンプレスト　■対戦格闘
■価格未定　■12月発売予定

◀これは「地上」面。ダンバインVSダンクーガ

▶特定の場面では視点切り替えによる演出あり

登場ロボットはポリゴンで再現！

▲人気ロボット10体をリアルタイプでポリゴン化。もとがロボットだけに，ポリゴン特有の角の荒さも，逆に目立たなくなっている

©葦プロ ©創通エージェンシー・サンライズ ©創通エージェンシー・サンライズ・テレビ朝日 ©東映 ©BANPRESTO 1997.

定規はナシね 今度の舞台は冬季五輪，世界記録はキミが作れ！

タイトルを聞いてピンときた人は，なかなかのゲーム通。『ハイパーオリンピック』は第1作が83年にアーケード作品として登場，その後はファミコンなどにも移植され，何作も続編が登場した人気スポーツ・シリーズなのだ。

シリーズ最新作となる本作の舞台は長野冬季オリンピック。スノーボード，カーリングといった全12種目が用意されており，いままでのシリーズ同様，4人までの対戦プレイを楽しむことができる。

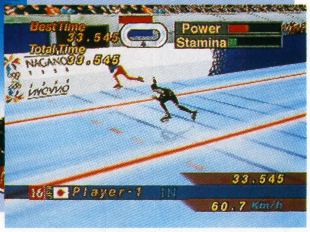
ゲームモードは，各種目の金メダルを取ることが目的の「オリンピックモード」，7種の競技に参加してポイントで総合順位を決める「チャンピオンシップモード」のふたつ。選手はポリゴンで描かれているので，本物さながらのリアルな動きで競技を楽しむことができるぞ。

ハイパーオリンピック イン ナガノ64
■コナミ　■スポーツ
■価格未定　■12月発売予定

▶これはアルペンスキー（大回転）。イッキに滑りきれ！

▶華麗なジャンプを見よ。スノーボード（ハーフパイプ）

▼スピードスケート。500mと5000mの2種が用意されている



長野オリンピック公式ライセンス商品（NAOC L-395）　©1997 KONAMI

当たれぇっ！ ハドソンのゲームを買って特製コントローラを当てよう！

現在ハドソンでは，スポーツ・ゲーム購入者を対象にN64用特製コントローラのプレゼント・キャンペーンを行なっているぞ。

先月8日に発売された野球ゲーム『パワーリーグ64』か，10月24日に発売予定のサッカーゲーム『Jリーグイレブンビート1997』を買うと，抽選で各1,000名に透明コントローラが当たるのだ。応募方法は，パッケージについている応募券をハガキに貼って右記のあてさきへ送るだけ。『パワーリーグ64』の応募券を送った場合は青，『Jリーグイレブンビート1997』の応募券を送った場合は緑の透明コントローラが抽選で当たる。

店では買えないプレミアム・コントローラ，このチャンスをのがす手はないぞ。

応募先：〒101-91
神田郵便局私書箱191号
「スポ魂」プレゼントキャンペーン係（締め切り：11月末日）

◀▲これが特製のカラー透明コントローラ。どちらも連射機能がついているスグレモノ

これが透明コントローラだ!!

今月の新作

新作3作のうち，ふたつがサッカー・ゲーム。それぞれ特徴があり，いっぽうを選ぶのはむずかしい。『フォーメーションサッカー』などの良質サッカー・ゲームを送り出してきた天野亮司が制作している『Jリーグダイナマイトサッカー64』は，ファンにとっては見のがせないところ。かたや『実況』シリーズも定評があるし，これは迷ってしまう。そんなときは『爆ボンバーマン』にするのも一興!?

実況ワールドサッカー3

9／18 ■コナミ ■サッカー ■7,500円（予価） ■64メガ・カートリッジ

リアルな実況がウリのシリーズ第3弾。ポジションや作戦を自由に設定できる豊富なエディット機能に加え，オリジナル選手が作れる「選手作成モード」も用意されている。4人同時プレイ可能。

爆ボンバーマン

9／26 ■ハドソン ■アクション ■6,980円 ■64メガ・カートリッジ

人気の対戦型アクションを3Dポリゴン化。3Dならではの立体的なトラップがプレイヤーを待ち受ける。「溜めボム」「ボムタワー」といった新アクションを採用している。

Jリーグダイナマイトサッカー64

9／5 ■イマジニア ■サッカー ■7,500円 ■64メガ・カートリッジ

『フォーメーションサッカー』シリーズの制作者が企画に加わった本格サッカー・ゲーム。リアルさよりもゲーム性を重視した作りになっている。縦画面と横画面の切り替えが可能。

DataBase ニンテンドウ64新作発売予定表

東京ゲームショウ開催の関係で，新作タイトルが大量にエントリー。コナミは『実況』シリーズをはじめとした4作品を，イマジニアは『プロ野球キング』の続編などを発表。アトラスはスノーボード・ゲームでN64に参入する。

発売日	タイトル	ジャンル	発売元	価格
▼カートリッジ				
10月24日	Jリーグイレブンビート1997	サッカー	ハドソン	6,980円
10月下旬	ヘクセン	3Dアクション	ゲームバンク	7,800円
	ぷよぷよSUN64	アクションパズル	コンパイル	未定
11月28日	ファミスタ64	野球	ナムコ	6,800円
11月予定	森田将棋64	将棋	セタ	（予）9,800円
	カメレオン・ツイスト	アクション	日本システムサプライ	未定
	ヨッシーアイランド64（仮）	アクション	任天堂	未定
秋頃予定	バーチャル・プロレスリング64	プロレス	アスミック	未定
	プロ麻雀 極64	麻雀	アテナ	未定
	キラッと解決！64探偵団	テーブルゲーム	イマジニア	未定
	シムシティ2000（仮）	SLG	イマジニア	未定
	3D格闘（仮）	対戦格闘	イマジニア	未定
	★ファイティングカップ（仮）	アクション	イマジニア	未定
	HEIWAパチンコワールド64	パチンコ	ショウエイシステム	未定
	64大相撲（仮）	相撲	ボトムアップ	未定
12月19日	★遥かなるオーガスタ MASTERS'98	ゴルフ	T＆Eソフト	未定
12月上旬	ソニックウイングスアサルト	3Dシューティング	ビデオシステム	8,800円
12月予定	ハイパーオリンピック イン ナガノ64	アクション	コナミ	未定
	スーパーロボットスピリッツ	対戦格闘	バンプレスト	未定
	スペースダイナマイツ（仮）	対戦格闘	ビック東海	未定
年末予定	トップギア・ラリー	レーシング	ケムコ	未定
	レブ・リミット	レーシング	セタ	未定
97年予定	エアロゲイジ	レーシング	アスキー	未定
	超時空要塞マクロス アナザー・ディメンション（仮）	フライトSLG	トミー	未定
	新日本プロレス闘魂炎導 〜Brave spirits	プロレス	ハドソン	未定
	デュアルヒーローズ	対戦格闘	ハドソン	未定
	ゼルダの伝説64（仮）	ARPG	任天堂	未定
冬頃予定	★スノースピーダー	スノーボード	イマジニア	未定
	魔法聖紀エルテイル（仮）	RPG	イマジニア	未定
98年春頃予定	ジャングル大帝	AVG	任天堂	未定
98年予定	フライトシミュレーター（仮）	フライトSLG	ビデオシステム	未定
	★レースゲーム（仮）	レーシング	ビデオシステム	未定
未定	★スノボキッズ	スノーボード	アトラス	未定
	★超空間ナイター プロ野球キング2（仮）	野球	イマジニア	未定
	忍たま乱太郎64	アクション	カルチャーブレーン	（予）7,800円
	★走れボクの馬（仮）	競馬SLG	カルチャーブレーン	未定
	ウエイン・グレツキー・3Dホッケー	アイスホッケー	ゲームバンク	未定
	ブレード＆バレル	3Dシューティング	ケムコ	未定
	悪魔城ドラキュラ3D（仮）	アクション	コナミ	未定
	★NBA（仮）	バスケットボール	コナミ	未定
	G.A.S.P!! 〜ファイターズネクストリーム	対戦格闘	コナミ	未定
	★実況Jリーグ パーフェクトストライカー2（仮）	サッカー	コナミ	未定
	★実況パワフルプロ野球5（仮）	野球	コナミ	未定
	★ハイブリッドヘブン	アクション	コナミ	未定
	キャバリーバトル3000	レーシング	日本システムサプライ	未定
	F-ZERO64（仮）	レーシング	任天堂	未定
	カービィのエアライド（仮）	アクション	任天堂	未定
	ゴルフ（仮）	ゴルフ	任天堂	未定
未定	バギーブギー（仮）	アクション	任天堂	未定
	★バンジョー＆カズーイ（仮）	アクション	任天堂	未定
	ボディハーベスト（仮）	アクション	任天堂	未定
	ミッション・インポッシブル	AVG	パック・イン・ソフト	未定
	金田一少年の事件簿（仮）	未定	ハドソン	未定
	★トニックトラブル	未定	UBIソフト	未定
▼64DD用ディスク				
98年3月予定	シムシティ64（仮）	SLG	任天堂	未定
	スーパーマリオRPG64（仮）	RPG	任天堂	未定
	ポケットモンスター64（仮）	未定	任天堂	未定
	マザー3〜キマイラの森（仮）	RPG	任天堂	未定
	マリオペイント64（仮）	ツール	任天堂	未定
未定	ウルトラドンキーコング（仮）	アクション	任天堂	未定
	ゼルダの伝説64（仮）	ツール	任天堂	未定

■発売中止が決定した作品……●雷のごとく〜超高速囲碁（セタ）
■先月号に掲載したデータが以下のように変更されました……●Cu-On-Pa（クオンパ）（T＆Eソフト）未定●ワイルドチョッパーズ（セタ）未定→11月中旬●飛龍の拳ツイン（カルチャーブレーン）8月→10月

★……今月DataBaseに初登場した新作

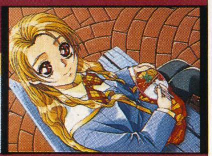
セガサターン
SEGASATURN

HOT 10
今月の売れ筋ソフト

今月も大幅に入れ替わったランキング。混戦のなか，『スレイヤーズろいやる』がトップに立った。『同級生2』は僅差の2位。『リアルサウンド』『虹色の青春』は，今後の動向が気になるところ。

1 スレイヤーズろいやる
初登場
●角川書店
●SLG＋RPG
●6,800円

2 同級生2
初登場
●NECインターチャネル
●AVG
●7,900円



3 バイオハザード
初登場
●カプコン
●AVG
●4,800円

4 悠久幻想曲
初登場
●メディアワークス
●SLG
●5,800円

5 リアルサウンド〜風のリグレット
初登場
●ワープ
●AVG
●6,400円

6 ときめきメモリアル ドラマシリーズvol.1 〜虹色の青春
初登場
●コナミ
●AVG
●4,800円

7 ルナ〜シルバースターストーリー MPEG版
初登場
●角川書店／ゲーム アーツ
●RPG
●6,800円

8 サンダーフォースV
初登場
●テクノソフト
●シューティング
●6,800円／7,800円（スペシャルパック）

9 ソニックジャム
前1位
●セガ
●アクション
●4,800円

10 機動戦艦ナデシコ 〜やっぱり最後は「愛が勝つ」？
↑再登場
●セガ
●AVG
●5,800円

表裏一体

ひとつの体にふたつのチカラ

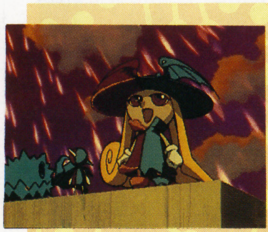
良質のアクション・ゲームを送り出しているトレジャーの最新作は『シルエットミラージュ』だ。

エドと呼ばれるシステムの暴走で，すべての生物が「ミラージュ」と「シルエット」のふたつの属性にわかれてしまった地球が舞台。少女シャイナは，エドの暴走を見越していた人間たちに，世界をもとにもどすメシアとして，頑丈なドームの中で保護されていた。だが，エドのエネルギー波の影響を受けた彼女は，両方の属性を持つ第3の種族となってしまう。眠りから覚めたシャイナは，サポートプログラムのゲヘナの言葉にしたがい，エドをめざして旅立つ。

シャイナの体は右半分と左半分で属性がちがい，向いている方向で攻撃の属性が変わる。シャイナを含めたすべてのキャラクターは，自分と同じ属性の攻撃を受けると精神に，ちがう属性の攻撃だと体力にダメージを受ける。そのため，敵にあわせて攻撃の属性を変える必要があるのだ。

5段階にパワーアップする7種類のショットのほか，同属性の攻撃をはじき返すリフレクターや，敵との位置をかえる投げやスライディングなど，やり込むほどにおもしろくなるシステムを満載している。アクション好きにはたまらない作品と言えそうだ。（大出啓太）

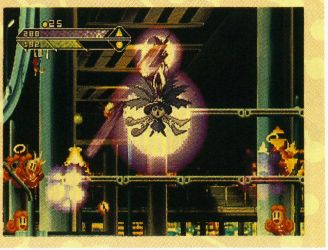
シルエットミラージュ
■トレジャー　■アクション
■5,800円　■9月11日発売予定



◀シルエットとミラージュのハーフ、シャイナ

▶敵キャラはどれもコミカル。見ているだけでも楽しい

▲なぜかウサギが店主のショップ。ショットをパワーアップできるぞ



▼ABCボタン同時押しでボムが発動。頼りになるが，顔がちょっとコワイ

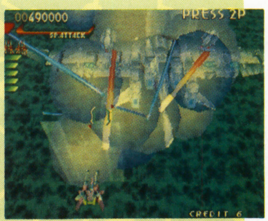
ロックオン！

ポリゴンの空を飛べ!! 壮快シューティング発進！

昨年夏，ゲーム・センターを加熱させたシューティング『レイストーム』が，『レイヤーセクションII』となってサターンに登場だ。名前は変わっても，ハーフトップからの視点を採用したポリゴンによる演出は健在。新しく，オープニング，エンディングとステージ間にムービーが追加されている。

また，自機のタイプは追加された機体を含めた合計3タイプから選択できる。新機体はスペシャルアタックが使えないかわりに，ロックオン倍率が高く，連続ロックオンで高得点をたたき出せるという超上級者向けの機体だ。

さらに，新搭載されたアタックモードでは，好きなステージに挑戦することができる。原作のファンも満足のいく作品になっているぞ。



▶もちろん，ふたりプレイ可能。協力して敵を倒せ！

レイヤーセクションII
■メディアクエスト　■シューティング
■5,800円　■10月30日発売予定

▲オープニングやステージ間では美しいムービーが流れ，ストーリーが展開していく

◀スペシャルアタックレーザーを使いこなすのだ

©TAITO CORPORATION 1997

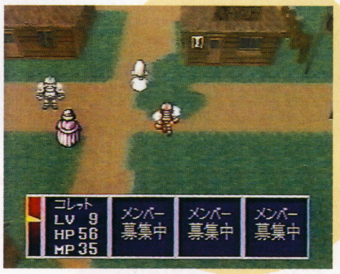
ネットで冒険 サターンでマルチプレイ・ネットワークRPGが遊べるのだ

家庭用ゲーム機としては初のプレイヤー同時参加型RPGが，セガネット専用ソフトとしてショウエイシステムから発売される。プレイヤーは電話回線を通じて，ネット上に作られたファンタジー世界「ワーズ」にアクセスするのだ。

ワーズ世界には，最大で5,000人が同時に参加可能。ゲーム中に出会った人たちとは，軽いあいさつから，チャットやメールを使った会話まで，多彩なコミュニケーションを楽しむことができる。

この世界では何をするのも自由だ。魔王退治をめざして旅に出たり，商人になって世界中を旅することもできる。ただし，ワーズ世界で生活した時間に応じて，自分の分身であるキャラクターは年をとっていく。高齢になると能力値が衰えだし，最後には老衰で死んでしまう。が，夢はネット上で結婚して生まれた子どもへと引き継がれるのだ。自分の思うままに生きたくさんのプレイヤーたちとふれあい，生きることそのものを体験する。いままでにない高い自由度と，奥の深さを持った体験型RPGになっている。

ネットゲームはやりたいけど電話代が……という人も心配無用。アクセスポイントは全国に120か所もあり，ほとんどのユーザーが市内通話料金でプレイすることができる。



◀XBANDが必須。ソフトには25時間のアクセス権も付属する

価格は6,800円で，サービス開始は来年初めの予定。剣と魔法に彩られた世界で，もうひとつの人生を楽しんでほしい。

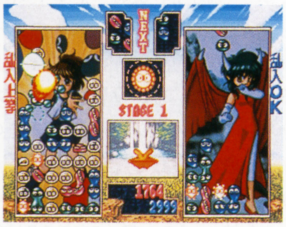
今月の新作

今月は『ストリートファイターコレクション』『維新の嵐』『ガンフロンティア』など，なつかしいゲームのリメイク作や「エヴァ」「Zガンダム」の新作，『怒首領蜂』『御意見無用』『桃太郎道中記』『デザイア』などなど，注目作ばかりが集まった。セガネット専用の対戦ソフトが2本発売されているのも要チェック。昔から友情はなぐりあって生まれる(?)もの。通信対戦で友だちを増やそう。

モデム専用

ぷよぷよSUN FOR SEGANET

9/4 ■セガ ■アクションパズル ■2,800円 ■CD-ROM



［アーケードから移植］落ちものパズル『ぷよぷよSUN』のセガネット対応版が登場。電話回線を使っての対戦が楽しめる。「とことんぷよぷよ」で遊ぶことも可能。ゲーム内容に変更はない。

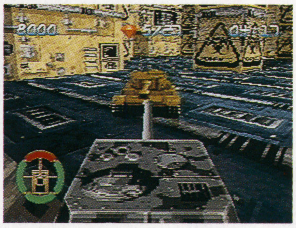
デザイア

9/11 ■イマディオ ■AVG ■6,800円 ■CD-ROM

［パソコンから移植］『EVE』につづく，マルチサイト・アドベンチャー第2弾。同じ物語を，ちがう人物の視点から楽しめる。移植にあたり，全グラフィックが描きなおされた。18才以上推奨。

アサルトリグス

9/11 ■ソフトバンク ■3Dシューティング ■5,800円 ■CD-ROM



［海外から移植］近未来の仮想空間で行なわれるバーチャル・スポーツ。プレイヤーはタンク型モンスターマシン「リグ」を駆使し，ステージ内のジェムを集めるために3D空間で敵と戦う。

シルエットミラージュ

9/11 ■トレジャー ■アクション ■5,800円 ■CD-ROM

シルエットとミラージュのふたつの属性に分裂した世界で，両方の属性を持つ少女，シャイナがくり広げるコミカル・アクション。敵にあわせて，ふたつの属性の攻撃を使いわけなければならない。

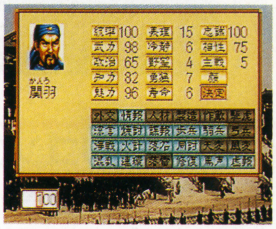
パチスロ完全攻略 ユニコレ'97

9/11 ■日本シスコン ■パチスロ ■6,800円 ■CD-ROM

「パチスロ完全攻略」シリーズの最新作。実際に稼働中の人気台8機種を収録した。“実戦に使えなければ意味がない”をコンセプトに，攻略に役立つさまざまな機能を搭載している。

三國志IV with パワーアップキット

9/11 ■光栄 ■SLG ■7,800円 ■CD-ROM



［パソコンから移植］現在発売中の同名のSLGに，武将や都市のデータを自由に変更できるエディタを収録した強化版。新たな歴史イベントや，3本の仮想シナリオなども追加されている。

信長の野望・天翔記 with パワーアップキット

9/11 ■光栄 ■SLG ■9,800円 ■CD-ROM

［パソコンから移植］新たな歴史イベントや2本の仮想シナリオの追加，武将や城のデータを変更できるエディタを新録した『信長の野望・天翔記』のパワーアップ・バージョン。

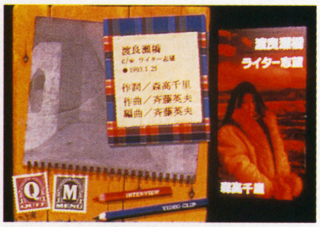
デジタルピンボール ～ラストグラディエーターズ ver9.7

9/11 ■KAZe ■ピンボール ■5,800円 ■CD-ROM

同社のピンボール・ゲームをバージョン・アップしたタイトル。玉の大きさやグラフィックが改良されている。前作のユーザー登録をしている人には3,800円のバージョン・アップ版も用意。

森高千里「渡良瀬橋／ララ サンシャイン」

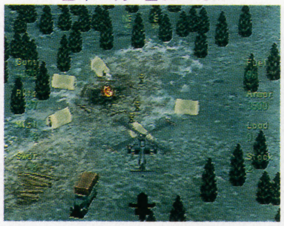
9/11 ■セガ ■エンターテインメント ■6,800円 ■CD-ROM(2枚組)



森高千里のヒット曲のビデオクリップやインタビューなどを収録したソフト。最新映像技術の採用により，高画質・高音質を実現した。ムービーカードを使用すれば，フル画面再生も可能。

ソビエトストライク

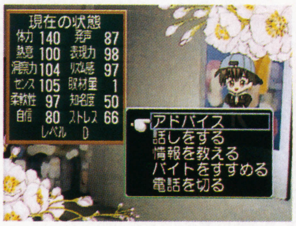
9/18 ■エレクトロニック・アーツ・ビクター ■フライトSLG ■5,800円 ■CD-ROM



［海外から移植］旧ソ連領を舞台にしたフライトSLG。プレイヤーは戦闘用ヘリ・スーパーアパッチのパイロットとなり，シャドーマンの陰謀を阻止するために，数々の任務をクリアしていく。

マイドリーム～オンエアーが待てなくて

9/18 ■日本クリエイト ■SLG ■6,800円 ■CD-ROM(2枚組)



声優をめざす8人の女の子の成長を描いたSLG。出版社の記者となり，彼女たちを見守っていく。企画原案・シナリオを声優の辻谷耕史と西村智博が，キャラ・デザインは今井ひづるが担当。

ストリートファイターコレクション

9/18 ■カプコン ■対戦格闘 ■5,800円 ■CD-ROM(2枚組)

［アーケードから移植］『スーパーストリートファイターII』『～IIX』と、『ストZERO2ALPHA』をベースにした新作『ストリートファイターZERO2ダッシュ』を収録した、『ストII』の集大成。

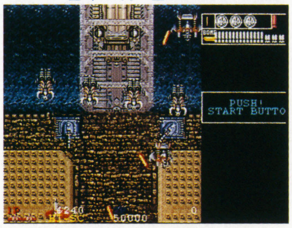
怒首領蜂(ドドンパチ)

9/18 ■アトラス ■シューティング ■5,800円 ■CD-ROM

［アーケードから移植］原作の開発スタッフによる完全移植版。連続して敵を倒していくゲットポイントシステムが特徴で、オリジナル・ステージも追加された。スコアアタック・キャンペーンが開催。

ガンフロンティア

9/25 ■エクシングエンタテイメント ■シューティング ■4,800円 ■CD-ROM



［アーケードから移植］タイトーから発売された、西部劇の世界観を持った縦スクロール・シューティングを移植。登場するキャラクターは、すべて拳銃がモデルになっている。演出も特徴のひとつ。

維新の嵐

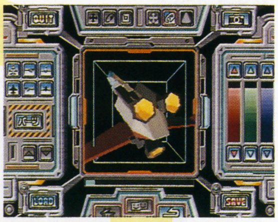
9/25 ■光栄 ■SLG+RPG ■6,800円 ■CD-ROM

［パソコンから移植］幕末を舞台にしたシミュレーションRPG。プレイヤーは歴史上の英雄となり、カードバトルによる説得や武力による攻撃で日本の国論を統一し、明治維新をめざす。

デザエモン2(DEZA2)

9/25 ■アテナ ■ツール ■5,800円 ■CD-ROM

『デザエモン』シリーズ最新作。豊富なサンプル・グラフィックや、ポリゴン・エディタでデザインしたキャラクターを使って、自分だけのシューティング・ゲームが作れる。横スクロールも可能に。

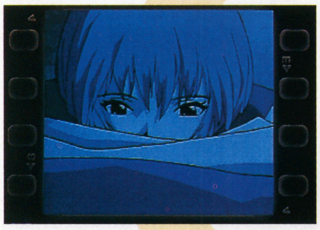


▶シューティング・ゲームを作るのに必要な機能が満載されている

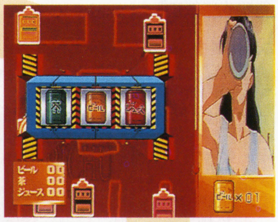
◀ポリゴンで構成された登場キャラを、自分でデザインしなおすことも可能だ

新世紀エヴァンゲリオン デジタル・カード・ライブラリ

9/25 ■セガ ■データベース ■4,800円 ■CD-ROM

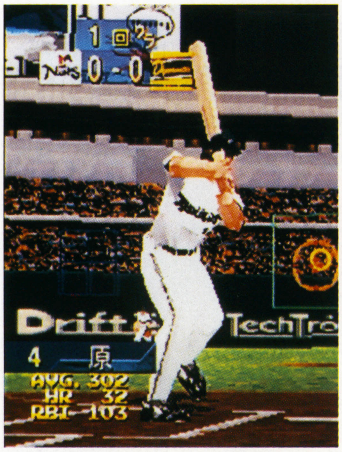


「新世紀エヴァンゲリオン」と、いま人気のトレーディングカードがドッキング。ミニゲームをクリアして、カードを集めていく。カードの紹介には、本編から抜粋したムービーが使用されている。



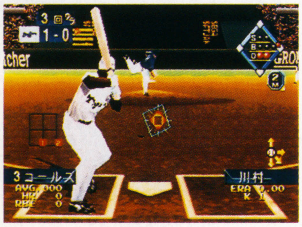
▶最初はふたつしか選べないミニゲームも、カードを集めると種類が増えるぞ

◀好きなカードを選んで再生できる、エディット機能も搭載されている



グレイテストナイン'97 メークミラクル

9/25 ■セガ ■野球 ■5,800円 ■CD-ROM

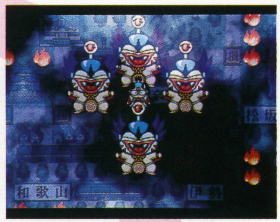


同名ゲームが最新データの追加によりリニューアル。新録された「1997ペナント」モードでは、今年実際に起こったトレードや選手のケガなどを再現しており、リアルなペナントレースが楽しめる。

桃太郎道中記

9/25 ■ハドソン ■ボードゲーム ■6,980円 ■CD-ROM

人気シリーズ『桃太郎電鉄』がサターンに登場。舞台を江戸時代に移し、新たなマップを採用している。関所システムや天候イベントなど、新機能も満載。デーモン小暮が声の出演をしている。



▶江戸時代なので、お金の単位が両に、カードは札になっているのだ

◀対馬や竜宮城といった新マップを収録。ムービーも採用されているぞ

出動！ミニスカポリス

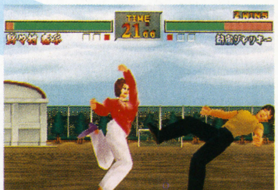
9/25 ■Sada Soft ■エンターテインメント ■4,800円/6,800円(初回限定版) ■CD-ROM

深夜に放送中のテレビ番組をゲーム化。番組のコーナーを再現したミニゲームと、3人のポリスのイメージ・ショットが楽しめるデジタル写真モードがある。初回限定版はCDと美江ポリス人形が同梱。

御意見無用 ～アナーキー・イン・ザ・ニッポン

9/25 ■ケイエスエス ■対戦格闘 ■5,800円 ■CD-ROM

『バーチャファイター』の鉄人として有名な4名が制作に参画している、ポリゴン3D対戦格闘。壮快感のある戦いが楽しめる。キャラクター・デザインには漫画家の加瀬あつしを起用。



▶「鉄人」たちが関わっただけあって、攻め重視のシステムになっている

◀8人いるキャラクターたちは、いずれもユニークな設定のものばかりだ

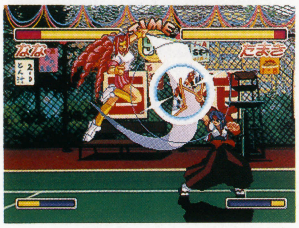
機動戦士Zガンダム 後編 ～宇宙を駆ける

9/下 ■バンダイ ■シューティング ■6,800円 ■CD-ROM

人気アニメを題材にしたシューティングの後編。原作の第22話からの物語を、全10ステージで再現する。Zガンダムの登場により変形が可能になったほか、前編よりも多くのムービーと静止画を収録。

あすか120%リミテッド

9月 ■アスク講談社 ■対戦格闘 ■5,800円 ■CD-ROM



『あすか120%』シリーズの最新作。技の組みあわせや読みあいを重視したシステムの採用により，簡単な操作で奥の深い闘いが楽しめる。シリーズで初めて，オープニング・ムービーを収録。

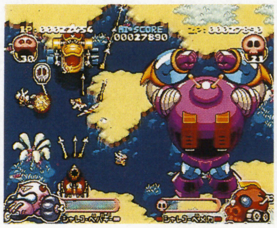
エルフを狩るモノたち 花札編

9月 ■アルトロン ■花札 ■6,800円 ■CD-ROM

テレビなどで人気のアニメを題材にした花札ゲーム。オリジナル・ストーリーが楽しめるストーリーモードと，好きなキャラクターと対戦ができるフリー対戦モードがある。18才以上推奨。

タイムボカンシリーズ ボカンと一発！ドロンボー完璧版

9／25 ■バンプレスト ■シューティング ■5,800円 ■CD-ROM



［プレイステーションから移植］「タイムボカン」シリーズを題材にしたシューティング。悪玉トリオが歴代の善玉たちと戦う。新たにオープニング・ムービーと山本まさゆきによる主題歌を収録。

ルームメイト ～涼子 in Summer Vacation

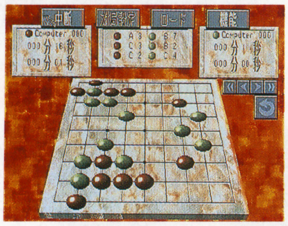
9月 ■データム・ポリスター ■SLG ■5,800円 ■CD-ROM

『ルームメイト～井上涼子』の続編。数か月ぶりに再会した涼子との，1週間のふれあいを描く。イベント数が増え，回想モードも追加された。初回特典としてオリジナル・カードを3枚封入。

前号追補タイトル

GOⅢ Professional 対局囲碁

8／1 ■毎日コミュニケーションズ ■囲碁 ■6,800円 ■CD-ROM



本格対局囲碁ソフトの最新作。思考ルーチンの強化により，強さとスピードがアップした。9路盤&13路盤モードや，「置き碁」というハンディキャップの設定で，初心者にも楽しめる。

前号追補タイトル

ファンタズム

8／8 ■アウトリガー工房 ■AVG ■9,800円 ■CD-ROM(8枚組)

［海外から移植］奇妙な館に引っ越してきた夫婦を襲う恐怖を描いたアドベンチャー。多数のムービーと，豪華声優陣による完全日本語吹き替えで，ホラー映画以上の恐怖を味わえる。8枚組の力作。

前号追補タイトル

デカスリート FOR SEGANET

8／8 ■セガ ■アクション ■14,800円（セガサターンモデム購入者にプレゼント） ■セガネット専用

セガサターンXBAND1周年記念キャンペーンの限定ソフト。9月末までにセガサターンモデムを購入すると店頭でもらえる。同名ゲームをXBANDでの対戦向けにしたもので，練習モードが付属。

前号追補タイトル

機動戦士ガンダム ザ・ブルーディスティニー

8／29 ■バンダイ ■3Dアクション ■14,400円 ■CD-ROM(4枚組)

すでに発売されている『機動戦士ガンダム外伝Ⅰ』～『Ⅲ』をまとめた特別パック。おまけの特典ディスクには，攻略ムービーやコマーシャルムービー，アートギャラリーなどが収録されている。

DataBase セガサターン新作発売予定表

バンダイから『たまごっち(仮)』が発表された。それぞれメーカーはちがうが，『放課後恋愛クラブ』『フレンズ』(原題『同窓会』)というパソコンのアダルト・ソフトの移植が決定。『スーパーロボット大戦F』は完結編が発売される。

発売日	タイトル	ジャンル	発売元	価格
8月29日	★EVE～バーストエラー プレミアムパック	AVG	イマディオ	7,800円
10月2日	サムライスピリッツ天草降臨(RAM)	対戦格闘	SNK	5,800円
	サムライスピリッツ天草降臨〈お買得セット〉(RAM)	対戦格闘	SNK	7,800円
	きゃんきゃんバニーエクストラ	AVG	キッド	6,800円
	ウイニングポスト2ファイナル'97	競馬SLG	光栄	6,800円
	毛利元就～誓いの三矢	SLG+RPG	光栄	7,800円
	ジーベクター	3Dシューティング	ソフトオフィス	5,800円
	全国制服美少女グランプリ ファインドラブ	パズル	ダイキ	4,800円
	クロス・ロマンス～恋と麻雀と花札と	オムニバス	日本物産	6,800円
10月9日	忍者じゃじゃ丸くん～鬼斬忍法帖〈金〉	アクション	ジャレコ	5,800円
	タクティクスフォーミュラワン	ボードゲーム	セガ／アキ	5,800円
	デッドオアアライブ	対戦格闘	テクモ	5,800円
10月16日	★美少女花札紀行 みちのく秘湯恋物語Special	花札	F.O.G	5,800円
	タクティカル ファイター	SLG	メディアリング	(予) 6,800円
10月23日	全日本プロレス ～フィーチャリング・バーチャ	プロレス	セガ	5,800円
	ロスト・ワールド ジュラシック・パーク	ガンシューティング	セガ	5,800円
	ぱすてるみゅーず	パズル	ソフトオフィス	4,800円
	★仮面ライダー作戦ファイル1	エンターテインメント	東映ビデオ	6,800円
	銀河英雄伝説PLUS	SLG	徳間書店	5,800円
	仙窟活龍大戦 カオスシード	SLG	ネバーランドカンパニー	未定
	ミントン警部の捜査ファイル「道化師殺人事件」	AVG	リバーヒルソフト	5,800円
10月24日	スティーブ・スロープ・スライダーズ(仮)	スノーボード	パック・イン・ソフト	5,800円
10月30日	カルドセプト	ボードゲーム	大宮ソフト	5,800円
	SEGA AGES／コラムスアーケードコレクション	アクションパズル	セガ	4,800円
	街	サウンドノベル	チュンソフト	5,800円
	レイヤーセクションII	シューティング	メディアクエスト	(予) 5,800円
10月下旬	RONDE～輪舞曲	RPG+SLG	アトラス	(予) 6,800円
10月予定	トランスポートタイクーン	SLG	イマジニア	6,800円
	マリオ武者野の超将棋塾	将棋	キングレコード	(予) 7,800円
11月6日	★チーム運営シミュレーション Formula Grand Prix1997	レーシングSLG	ココナッツジャパンエンターテイメント	(予) 6,800円
	★アンク～ピラミッドの謎	AVG	レイ	6,800円
11月13日	サクラ大戦 蒸気ラジヲショウ	データベース	セガ	4,800円
	蒼空の翼～GOTHA WORLD	SLG	マイクロネット	6,800円
11月20日	Jリーグ プロサッカークラブをつくろう！2	サッカーSLG	セガ	5,800円
11月27日	★貞本義行イラストレーションズ	画集	ガイナックス	4,800円
	★TILK～青い海から来た少女	SLG+RPG	TGL	6,800円
	馬なり1ハロン劇場	競馬SLG	マイクロビジョン	5,800円
11月下旬	プリンセスクエスト	RPG	インクリメントP	5,800円

発売日	タイトル	ジャンル	発売元	価格
11月下旬	X-MEN VS. ストリートファイター(4RAM)	対戦格闘	カプコン	7,800円
	ハークスアドベンチャー	RPG	BPS	(予) 5,800円
	NOON(ヌーン)	パズル	マイクロキャビン	未定
	★ザ・スターボウリングVol.1	ボウリング	ユーメディア	未定
11月予定	★ガイアブリーダー	SLG	アスペクト	5,800円
	デビルサマナー ソウルハッカーズ	RPG	アトラス	(予) 6,800円
	センチメンタル・グラフティ	AVG+RPG	NECインターチャネル	未定
	魔法学園ルナ！	RPG	角川書店／ESP	(予) 6,800円
	★アストラスーパースターズ	アクション	サンソフト	(予) 5,800円
	★メッセージナビ	データベース	シムス	2,800円
	セガ・ツーリングカー・チャンピオンシップ	レーシング	セガ	5,800円
	ファルコムクラシックス	ARPG	日本ビクター	5,800円
	ファルコムクラシックス 初回限定版	ARPG	日本ビクター	6,800円
	★湾岸トライアルラブ	レーシング	パック・イン・ソフト	未定
	ボールディランド	SLG	バンプレスト	(予) 5,800円
	★リフレイン ラブ ～あなたに逢いたい	SLG	リバーヒルソフト	未定
秋頃予定	音楽ツクール かなでーる2	ツール	アスキー	(予) 5,800円
	サウンドノベルツクール2	ツール	アスキー	(予) 5,800円
	ジーベクター	3Dシューティング	ITOCHU	未定
	ティンクルスタースプライツ	シューティング	ADK	未定
	リブン～ザ・セキュール・トゥ・ミスト	AVG	SMEインターメディア	未定
	卒業S	SLG	NECインターチャネル	6,800円
	セツ風の島物語	AVG	エニックス	6,800円
	i miss you.	ディスクマガジン	コンパイル	〈込〉1,980円
	フォトジェニック	SLG	サンソフト	未定
	スーチーパイアドベンチャー ～ドキドキ♥ナイトメア	AVG	ジャレコ	未定
	ウィザードリィネメシス(仮)	RPG	ショウエイシステム	未定
	★DJ WARS	エンターテインメント	Spike	5,800円
	ゼルドナーシルト	SLG+RPG	セガ	(予) 7,800円
	究極タイガーIIPLUS	シューティング	ナグザット	5,800円
	大江戸ルネッサンス	SLG	パック・イン・ソフト	未定
	R?MJ THE MYSTERY HOSPITAL	AVG	バンダイ	未定
	★ネクストキング 恋の千年王国	SLG	バンダイ	未定
	ブルーブレイカー ～剣よりも微笑みを	RPG	ヒューマン	(予) 6,200円
	HOP STEP あいどる★	SLG	メディアエンターテイメント	6,800円
12月4日	デジグ・マックナイト～アートコレクション	パズル	増田屋コーポレーション	5,800円
	デジグ・ラッセン～アートコレクション	パズル	増田屋コーポレーション	5,800円
12月12日	マリア(仮)	AVG	アクセラ	(予) 6,800円
12月18日	★テクストート・ルド	SLG	パイ	5,800円
12月上旬	反射でスパーク！	アクション	ジーク	5,800円

発売日	タイトル	ジャンル	発売元	価格
12月上旬	ラブリーポップ 2 in 1 雀じゃん恋しましょ	麻雀／花札	ビスコ	（予）6,800円
12月中旬	ウルトラマン図鑑 2	データベース	講談社	（予）6,800円
12月下旬	ファーランドサーガ（仮）	SLG+RPG	TGL	6,800円
12月予定	★ルパン三世 ピラミッドの賢者（仮）	アクション	アスミック	未定
	悪魔全書 2（仮）	データベース	アトラス	未定
	忍ペンまん丸	アクション	エニックス	未定
	★バーチャル・シアター・シリーズ 〜インターセプター	教養	サクセス	未定
	★バーチャル・シアター・シリーズ 〜天国に行けないパパ	教養	サクセス	6,800円
	★バーチャル・シアター・シリーズ 〜ボーイズ・ライフ	教養	サクセス	未定
	GT24	レーシング	ジャレコ	未定
	★シャイニング・フォースIII シナリオ 1（仮）	SLG+RPG	セガ	4,800円
	SANKYO FEVER 実機シミュレーションVol. 2（仮）	パチンコ	ティー・イー・エヌ研究所	未定
	速攻生徒会	未定	バンプレスト	（予）5,800円
	★クロック！パウパウアイランド	3Dアクション	メディアクエスト	（予）5,800円
年末予定	★マリーのアトリエ 〜ザールブルグの錬金術士	RPG	イマジニア	未定
	AZEL〜パンツァードラグーンRPG	RPG	セガ	未定
	ソニックR（仮）	レーシング	セガ	5,800円
	ソロ・クライシス	SLG	クインテット	未定
	★プロ野球チームもつくろう！	野球SLG	セガ	5,800円
97年予定	ウィザーズハーモニー 2	SLG	アークシステムワークス	5,500円
	シミュレーションRPGツクール	ツール	アスキー	（予）5,800円
	イメージファイト+Xマルチプライ	シューティング	エクシングエンタテイメント	4,800円
	エドワード・ランディ	アクション	エクシングエンタテイメント	4,800円
	ワンダー 3	オムニバス	エクシングエンタテイメント	5,800円
	JリーグエキサイトステージV 1	サッカー	エポック社	未定
	この世の果てで恋を唄う少女 YU-NO	AVG	エルフ	未定
	グランディア	RPG	ゲーム アーツ	未定
	真髄・碁仙人（仮）	囲碁	J・ウイング	（予）8,900円
	バロック	RPG	スティング	未定
	ジュンクラシックC.C. &ロペ倶楽部	ゴルフ	T&Eソフト	（予）6,800円
	ファラドゥーン ザ・レジェンド・オブ・ドラゴンキャッスル	ARPG	パイオニアLDC	未定
	銀河お嬢様伝説ユナ 3 〜ライトニング・エンジェル	SLG	ハドソン	未定
	金田一少年の事件簿（仮）	AVG	ハドソン	未定
	ドリームスクウェア 山田まりや	エンターテインメント	ビデオシステム	（予）6,800円
98年2月予定	★慟哭 そして…	AVG	データイースト	未定
冬頃予定	七つの秘館〜戦慄の微笑	AVG	光栄	未定
	★頭文字（イニシャル）D	レーシング	講談社／JAM	未定
	魔導物語	RPG	コンパイル	（予）5,800円
	宇宙のランデヴー〜RAMA	AVG	ソフトバンク	未定
	サイキックフォース	対戦格闘	ソフトバンク	未定
	★ふぁっしょんタウン	SLG	ダイキ	未定
	スイートハート物語	SLG	ぱあくてる（エコール・ソフトウェア）	未定
	★スーパーロボット大戦F〜完結編	SLG	バンプレスト	未定
	★ジャングルパーク	エンターテインメント	BMGジャパン	4,800円
	英雄志願〜Gal Act Heroism	RPG	マイクロキャビン	6,800円
	海岸（ビーチ）でリーチ！	麻雀	毎日コミュニケーションズ	（予）5,800円
	ユニバーサルナッツ	AVG	レイ・アップ	（予）5,800円
98年4月予定	★探偵神宮寺三郎〜夢の終わりに	AVG	データイースト	未定
98年春頃予定	ワールドサッカーRPG（仮）	サッカーSLG	エニックス	未定
	★クロス探偵物語	AVG	ゲッツ（デジタル・トウキョー）	（予）6,800円
	★ウルトラマン図鑑 3	データベース	講談社	未定
	わくわくぷよぷよダンジョン	RPG	コンパイル	未定
	卒業III〜ウエディング・ベル（仮）	SLG	小学館プロダクション	未定
	サクラ大戦 2 〜君，死にたもうことなかれ	AVG	セガ	未定
	★シャイニング・フォースIII シナリオ 2（仮）	SLG+RPG	セガ	4,800円
	★制服 〜ハイスクールカウントダウン	SLG	ユーメディア	未定
98年夏頃予定	シンクロニシティ	AVG	A.D.M.	未定
	ルーインズ	AVG	A.D.M.	未定
	★シャイニング・フォースIII シナリオ 3（仮）	SLG+RPG	セガ	4,800円
98年予定	★LOOSE（仮）	RPG	シエラ・パイオニア	未定
	クーリエ・クライシス（仮）	アクション	BMGジャパン	未定
未定	ギルティ・ギア	対戦格闘	アークシステムワークス	5,800円
	NHLブロックアウェイ	アイスホッケー	アクレイムジャパン	未定
	バトルスポーツ	スポーツ	アクレイムジャパン	未定
	囲碁	囲碁	アスキー	6,800円
	ダービースタリオン（仮）	競馬SLG	アスキー	未定
	プロピンボール	ピンボール	イマジニア	未定
	SNKファンCD 餓狼伝説編（仮）	エンターテインメント	SNK	未定
	リアルバウト餓狼伝説スペシャル（RAM）	対戦格闘	SNK	未定
	★フレンズ〜青春の輝き	AVG	NECインターチャネル	未定
	モンスターメーカー 〜ホーリーダガー（仮）	SLG	NECインターチャネル	（予）6,800円
	ドラゴンナイト	RPG	エルフ	未定
	神罰 人生の意味	SLG	ガイナックス	未定
	★スレイヤーズろいやる 2（仮）	SLG+RPG	角川書店	未定
	ルナ〜エターナルブルー	RPG	角川書店／ゲーム アーツ	未定
	X 2	シューティング	カプコン	未定
	ヴァンパイア セイヴァー（4RAM）	対戦格闘	カプコン	未定
	スーパーアドベンチャー ロックマン	AVG	カプコン	未定
	ダンジョンズ&ドラゴンズ® コレクション（仮）	格闘アクション	カプコン	未定
	バイオハザード2	AVG	カプコン	未定
	マーヴル・スーパーヒーローズ VS.ストリートファイター（4RAM）	対戦格闘	カプコン	未定
	ガングリフォン 2（仮）	3Dアクション	ゲーム アーツ	未定
	ゲーム日本史 〜天下人 秀吉と家康	教育	光栄	6,800円
	悪魔城ドラキュラX 〜月下の夜想曲	ARPG	コナミ	未定
	ヴァンダルハーツ 〜失われた古代文明	RPG	コナミ	未定
未定	幻想水滸伝	RPG	コナミ	未定
	コントラ〜レガシー・オブ・ウォー	アクション	コナミ	未定
	実況Jリーグサッカー（仮）	サッカー	コナミ	未定
	実況パワフルプロ野球'97 開幕版（仮）	野球	コナミ	未定
	ときめきメモリアルドラマシリーズvol. 2 〜彩（あやどり）のラブソング	AVG	コナミ	未定
	ときめきメモリアルドラマシリーズvol. 3	AVG	コナミ	未定
	プラドルDISC Vol. 7 麻生かおり	写真集	Sada Soft	3,000円
	★放課後恋愛クラブ 〜恋のエチュード	SLG	サンソフト	未定
	フェイクダウン（仮）	AVG	システムサコム	未定
	現代大戦略ストライクス	SLG	システムソフト	未定
	WORDS（N）	RPG	ショウエイシステム	（予）6,800円
	X-JAPAN 2	エンターテインメント	セガ	未定
	SEGA AGES／パワードリフト	レーシング	セガ	未定
	SEGA AGES／ファンタシースター（仮）	RPG	セガ	未定
	SEGA AGES／メモリアルセレクションVOL. 2	オムニバス	セガ	未定
	ソニック・ザ・ファイターズ（仮）	対戦格闘	セガ	未定
	バーチャファイター 3	対戦格闘	セガ	未定
	ハート・オブ・ダークネス	アクション	セガ	未定
	★バーニングレンジャー	アクション	セガ	未定
	フルカウルミニ四駆スーパーファクトリー FOR SEGANET（N）	レーシング	セガ／メディアクエスト	未定
	★ワイプアウトXL	レーシング	ソフトバンク	未定
	スチームハーツ	シューティング	TGL	7,800円
	超フラッピー	アクションパズル	デービーソフト	5,800円
	東京幻夢大学（仮）	SLG	ナグザット	未定
	もってけたまごスペシャル（仮）	アクション	ナグザット	未定
	★ファンズフォルム	AVG	日本MMIテクノロジー	5,800円
	スーパー301SQ.（スクォードロン）（仮）	SLG	日本物産	未定
	V.R.麻雀（仮）	麻雀	日本物産	未定
	USドラッグチャンプ（仮）	レーシング	日本物産	未定
	★機動戦士ガンダム ギレンの野望（仮）	SLG	バンダイ	未定
	★たまごっち（仮）	SLG	バンダイ	未定
	エアーコマンダー	フライトSLG	バンプレスト	（予）5,800円
	ダンジョン・マスター（仮）	RPG	ビクターソフト	未定
	かもめ大作戦 〜女神たちのささやき	SLG	ビング	未定
	バックガイナー 〜よみがえる勇者たち	SLG	ビング	未定
	パチンコファイター	パチンコ	プレ・ステージ	未定
	スタートリング・オデッセイ I 〜ブルーエボリューション	RPG	レイフォース	未定
	スタートリング・オデッセイ II 〜魔竜戦争	RPG	レイフォース	未定
	スタートリング・オデッセイIII 〜ミレニアムの聖戦	RPG	レイフォース	未定

■発売中止が決定した作品……●デザエモン2（DEZA2）初回限定マウスパック（アテナ）●モデルタレントプロダクション・ティーンズクラブ（ダイキ）●リターンファイアー（ソフトバンク）

■先月号に掲載したデータが以下のように変更されました……●きゅー爆っく（アクティビジョン・ジャパン）未定●リターンファイアー（ソフトバンク）未定●GRANDREAD（バンプレスト）11月●プリンセスクラウン（アトラス）未定●マス・デストラクション〜お父さんもできるソフト（BMGジャパン）8月→秋●こちら葛飾区亀有公園前派出所〜中川ランド大レースの巻（バンダイ）8月下旬→8月29日●スーパーロボット大戦F（バンプレスト）8月29日→9月25日●ファイナリスト（ギャガ・コミュニケーションズ）8月8日→8月29日●プラドルDISC Vol.5 藤崎奈々子（SadaSoft）7月25日→8月8日●プラドルDISC Vol.6 吉田里深（SadaSoft）8月29日→9月4日●プリルラ（エクシングエンタテイメント）8月29日→8月28日●メックウォリア2（バンダイビジュアル）8月29日→9月下旬●奥菜 恵 恋のサマーファンタジーin宮崎シーガイア（バンダイビジュアル）8月8日→8月22日●落ちゲー・デザイナー 作ってポン！（パック・イン・ソフト）8月29日→9月18日

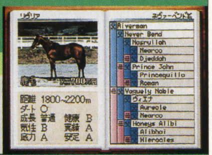
（RAM）……拡張RAMカートリッジ専用／（4RAM）……拡張RAMカートリッジ（4メガ）専用／（N）……ネット対応／★……今月DataBaseに初登場した新作

プレイステーション
PLAYSTATION

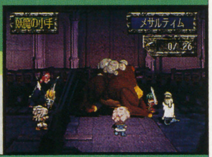
HOT 10
今月の売れ筋ソフト

早くも150万本を突破した『ダービースタリオン』が今月のトップ。すべての集計店で1位を獲得した。『サガ フロンティア』も好調だ。『みんなのGOLF』『アーマード・コア』は，伏兵的に上位に登場。

1 ダービースタリオン
初登場
●アスキー
●競馬SLG
●6,800円



2 サガ フロンティア
初登場
●スクウェア
●RPG
●6,800円



3 みんなのGOLF
初登場
●ソニー・コンピュータエンタテインメント
●ゴルフ
●4,800円

4 アーマードコア
初登場
●フロム・ソフトウェア
●3Dアクション
●5,800円

5 ときめきメモリアル ドラマシリーズvol.1～虹色の青春
初登場
●コナミ
●AVG
●4,800円

6 ファイナルファンタジータクティクス
前1位
●スクウェア
●SLG＋RPG
●6,800円

7 GHOST in the SHELL～攻殻機動隊
初登場
●ソニー・コンピュータエンタテインメント
●3Dアクション
●5,800円

8 エースコンバット2
前3位
●ナムコ
●3Dシューティング
●5,800円

9 モンスターファーム
初登場
●テクモ
●SLG
●5,800円

10 タイムクライシス＋ガンコン
前2位
●ナムコ
●ガン・シューティング
●7,800円

10周年記念

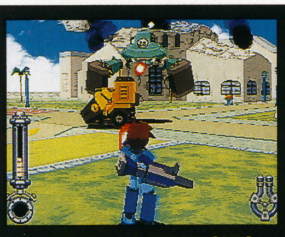
従来のシリーズとはひと味ちがう，新生ロックマン発進！

子どもたちのヒーロー，ロボット戦士・ロックマンも今年で生誕10周年。その記念ソフト・ラインナップの締めくくりを飾るのが『ロックマンNEO（仮）』だ。

最大の特徴は，従来の2Dからフル・ポリゴンの3D方式に姿を変えたこと。このため，いままでの上下左右に加えて奥行きの要素が加わり，立体的なフィールドを舞台とした新しいアクションが可能となったのだ。また，ジャンルがアクションRPGというだけあって，シナリオのほうも密度の高いものになりそうだ。

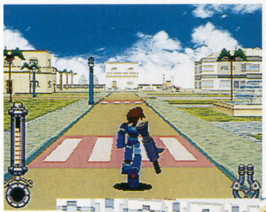
あらゆる面で進化した，新しいロックマンに期待しよう。

（曳地哲司）

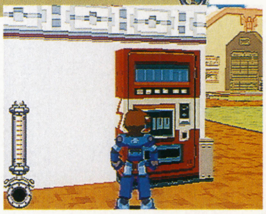


ロックマンNEO（仮）
■カプコン　■ARPG
■価格未定　■97年末予定

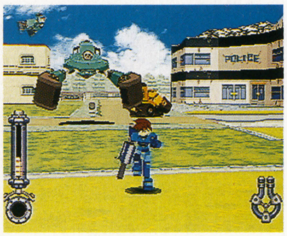
©CAPCOM CO.LTD.



◀街の中など，広大なフィールドが舞台だ



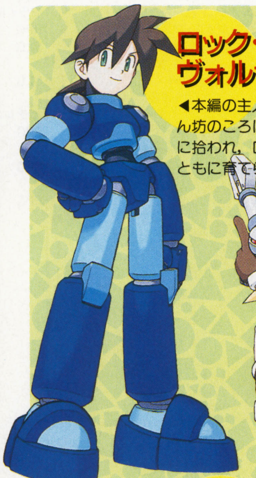
▶自動販売機での買物なども可能なのか？



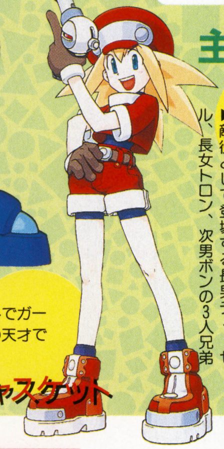
▶敵メカと戦闘中でも自由自在に移動できるようだ

※画面は開発中のものです

主要登場人物をご紹介！

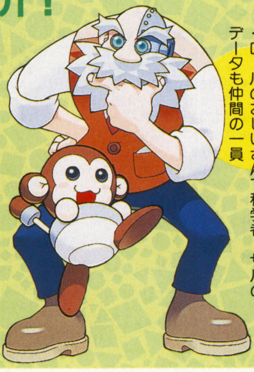


ロック・ヴォルナット
◀本編の主人公。赤ん坊のころにバレルに拾われ，ロールとともに育てられた



ロール・キャスケット
▶ロックの幼なじみでガールフレンド。メカの天才で整備・操縦が得意

ボーン三兄弟
▶敵役として登場する長男ティーゼル，長女トロン，次男ボンの3人兄弟



バレル・キャスケット＆データ
◀ロールのおじいさんで科学者。サルのデータも仲間の一員

今月の新作

本命は『ブレス オブ ファイアIII』『フロントミッション2』の2点。熱気球というめずらしい題材を取り上げた『風のノータム』にも注目してみたい。

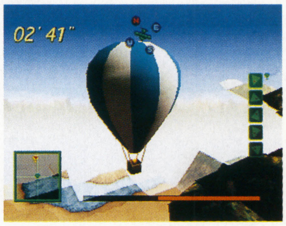
熱砂の惑星（ほし）

9/11　■ITOCHU　■RPG
■6,300円　■CD-ROM

移動やイベント・シーンのすべてをCGムービーで構成し，戦闘シーンに3D格闘方式を取り入れたSFアドベンチャー。キャラクターの声には，堀川　亮，國府田マリ子らの人気声優を起用。

風のノータム

9/11　■アートディンク　■シミュレーター
■5,800円　■CD-ROM



熱気球独特の浮遊感を再現した新感覚のシミュレーター。操作は，バーナーで熱気球内の温度を調節することのみ。上手に風をつかまえながら飛行させ，3つの熱気球競技をクリアしていく。

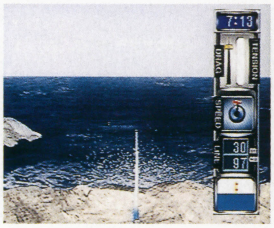
ファイティングイリュージョン K-1リベンジ

9/11　■エクシングエンタテイメント　■対戦格闘
■5,800円　■CD-ROM

異種格闘技「K-1」をテーマにした3D格闘の最新作。登場選手は新参加の7名を加えた全15名＋α。技のバリエーションや演出面の強化に加え，湊谷コーチによるトレーニング・モードも新録された。

ウキウキ釣り天国～人魚伝説の謎

9/11 ■テイチク ■フィッシング ■5,800円(予価) ■CD-ROM



パソコンで好評だったフィッシング・ゲームの最新作。各種データによってシミュレートされた多彩なシチュエーションでの海釣りが体験できるほか，人魚伝説の謎を追うストーリーも楽しめる。

三國志IV with パワーアップキット

9/11 ■光栄 ■SLG ■7,800円 ■CD-ROM

［パソコンから移植］魏・呉・蜀の中国三国時代を舞台にした歴史SLG第4弾に，各種機能を付加したパワーアップ版。武将&都市エディタ，仮想新シナリオ3本，歴史イベントなどが追加された。

信長の野望・天翔記 with パワーアップキット

9/11 ■光栄 ■SLG ■9,800円 ■CD-ROM

［パソコンから移植］『信長の野望・天翔記』に新機能を追加した強化版。武将の顔や能力値などを自由に変更できるエディタと，武田信玄の最大勢力期を想定した仮想シナリオ1本を新収録。

スターワインダー

9/11 ■J・ウイング ■レーシング ■4,800円 ■CD-ROM

武装したスペースシップを操縦して，砲台や隕石が配置されたコースで競いあう3Dレーシング。コース上に配置されたワープゾーンやアイテムを利用すれば，展開を有利にできる。

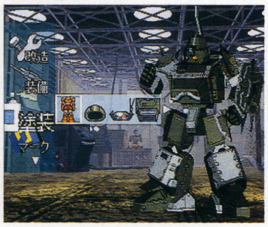
ブレス オブ ファイアIII

9/11 ■カプコン ■RPG ■5,800円 ■CD-ROM

竜族の少年が，自分に秘められた竜の力を知るために冒険する姿を描いたファンタジーRPG。因子（ジーン）を組みあわせることで，さまざまな竜の姿に変身できる竜変身システムが特徴。

装甲機兵ボトムズ外伝 ～青の騎士ベルゼルガ物語

9/11 ■タカラ ■アクション ■5,800円／9,800円(パーフェクトソルジャーボックス) ■CD-ROM



人気アニメを題材にした対戦アクション。AT（アーマード・トルーパー）と呼ばれるロボット同士が戦う「バトリング」をメインに，ストーリーが展開する。ATキットを同梱した限定版も同時発売。

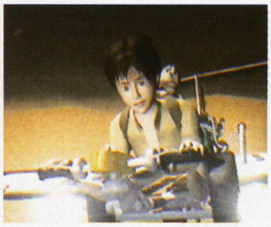
聖刻1092 操兵伝

9/11 ■ユタカ ■RPG ■5,800円／9,800円(仮面成長シミュレータ付限定版) ■CD-ROM

小説「聖刻1092」の世界を題材にしたRPG。聖刻石がはめ込まれた仮面の力で動くロボットをめぐる，アハーン大陸での冒険を描く。限定版には仮面成長を体験できるシミュレーターが付属。

B線上のアリス ～ALICE on Borderlines

9/18 ■講談社 ■AVG ■6,800円 ■CD-ROM(2枚組)



約70分にもおよぶCG映像を駆使したインタラクティブ・ムービー。シュタイナー博士の救出と異世界シャドウの破滅を食い止めるため，各ランドに用意されたミニゲームをクリアしていく。

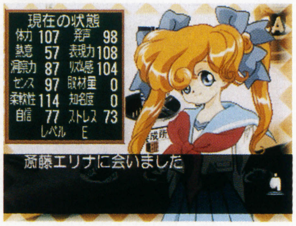
オールスター麻雀

9/18 ■ポニーキャニオン ■麻雀 ■6,800円 ■CD-ROM

麻雀通としても知られる，小林千登勢，安部譲二ら多数の芸能人や各界著名人と対局できる麻雀ゲーム。おまけとして，画面上の麻雀牌を撃ち落とすシューティング・ゲームを収録している。

マイドリーム～オンエアーが待てなくて

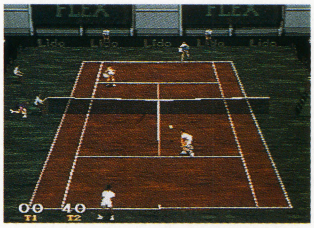
9/18 ■日本クリエイト ■SLG ■6,800円 ■CD-ROM(2枚組)



8人の少女たちが人気声優へ成長していく姿を，雑誌記者として取材するSLG。女の子にアドバイスやアルバイトの斡旋をしたり，自分の働く雑誌に推薦して紙面での紹介を行なう。

ブレイクポイント

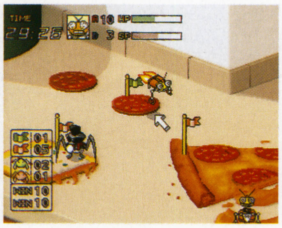
9/18 ■コナミ ■テニス ■4,800円(予価) ■CD-ROM



ポリゴン&モーション・キャプチャーによりダイナミックな動きを再現したテニスゲーム。シングル，ダブルスなど5種類のモードを収録。視点変更やリプレイといった補助機能も充実している。

バトルバグス

9/18 ■マニング／QMCC ■SLG ■5,800円 ■CD-ROM



大好物のおやつを賭けて昆虫たちが戦うSLG。昆虫が持つ個性的な能力を活かして敵軍を倒すことが目的。登場するアイテムを利用したり，敵の食料を奪うことで戦局を有利に運ぶことができる。

ポルシェチャレンジ

9/25 ■SCE Inter ■レーシング ■5,800円 ■CD-ROM

［海外から移植］実在するスポーツカー「ポルシェ・ボクスター」をもとに，リアルな操作感覚を追求したレースゲーム。プレイヤーの走りに応じてコースが変化する独自のシステムを搭載している。

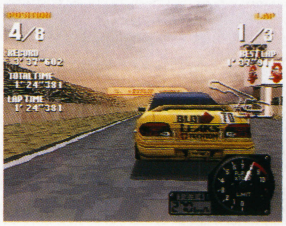
ラグナキュール

9/25 ■ソニー・ミュージックエンタテインメント ■RPG ■5,800円 ■CD-ROM

ラグナキュールの称号に関わる謎に巻き込まれた，少年と仲間の冒険を描くフル・ポリゴンRPG。ゲーム中に集めたキャラクターの交換・対戦を実現するメモリーカード・バトルシステムが特徴。

J's RACIN'

9/25 ■デジタルフロンティア ■レーシング ■5,800円 ■CD-ROM



日本最高峰のレース「スーパーN1耐久シリーズ」公認によるレースゲーム。実車をもとにエンジン音やFF，4WDなどの挙動をリアルに再現している。上下分割画面モードによる2P対戦も可能。

シーバスフィッシング2

9/25 ■ビクターソフト ■フィッシング ■5,800円 ■CD-ROM

シーバス釣りをテーマにしたフィッシング・ゲーム第2弾。岩場を利用した陸上釣りへとスタイルを一新，ファイト中の視点切り替え機能やムービーによる初心者ガイダンスなども追加された。

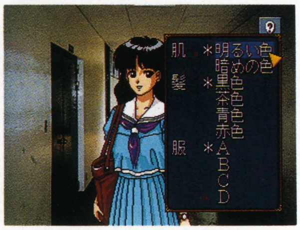
タクティクスオウガ

9/25 ■アートディンク ■SLG ■5,800円 ■CD-ROM

［スーパーファミコンから移植］ドラマチックなストーリーと、戦闘シーンの高い戦略性で多くのファンに支持された人気SLGを移植。基本仕様はそのままに、プレイしやすく改良されている。

サウンドノベルツクール2

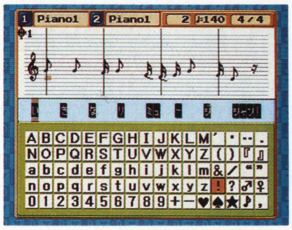
9/25 ■アスキー ■ツール ■5,800円(予価) ■CD-ROM



サウンドノベル・タイプのAVGを制作できるツールソフト最新作。カードと呼ばれる区切りの中に、文章や背景、音楽を設定するだけでオリジナル作品が作れる。伊集院　光が監修した作品も収録。

音楽ツクールかなでーる2

9/25 ■アスキー ■ツール ■5,800円(予価) ■CD-ROM



簡単に作曲&演奏が行なえる音楽ツールの最新版。操作性はそのままに、各種機能が強化された。作成した曲データは『サウンドノベルツクール2』『RPGツクール3』に利用できる。

パロウォーズ

9/25 ■コナミ ■SLG ■5,800円(予価) ■CD-ROM

同社『パロディウス』シリーズに登場するキャラクターを起用したコミカル戦略SLG。個性的な指令官たちを部隊に配備するシステムが特徴。視界やZOCの有無といったルールを自由に変更できる。

鉄道王2〜世界征服の野望

9/25 ■アトラス ■ボードゲーム ■5,800円 ■CD-ROM

世界一の鉄道王をめざしてライバルたちと競いあう，鉄道をテーマにしたボードゲームの第2弾。マップやイベント数の増加に加え，「悪の鉄道王」を倒すという新要素も追加された。

火竜娘(かりゅうじょう) 一柳 判官一 一高 悠環一

9/25 ■ガスト ■AVG ■6,800円 ■CD-ROM(2枚組)

男女ふたりの主人公の恋愛を中心にした人間ドラマを描くAVG。男性編と女性編にわかれており，他方のプレイデータを使って恋愛対象のキャラクターに性格を反映させることができる。

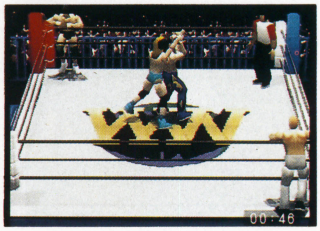
バイオハザード ディレクターズカット

9/25 ■カプコン ■AVG ■4,800円 ■CD-ROM

初心者向けに難易度を調整したビギナー・モードをはじめ，カメラワークなどを変更して恐怖感を高めたアレンジ・モードが追加された改良版。『バイオハザード2』体験版が同梱される。

プロレス戦国伝 ハイパータッグマッチ

9/25 ■ケイエスエス ■プロレス ■5,800円 ■CD-ROM



レスラーを3Dポリゴンで表現したプロレス・アクション。多彩な試合モードや250種類以上ものプロレス技が収録されており，前作『プロレス戦国伝』で育てたレスラーを使用することもできる。

フロントミッション2(セカンド)

9/25 ■スクウェア ■SLG+RPG ■6,800円 ■CD-ROM

スーパーファミコンで発売されたシミュレーションRPGの続編。勃発したクーデターをきっかけに，壮大な陰謀に巻き込まれていく主人公たちの姿を描く。キャラクター・デザインは末弥　純。

フリートーク・スタジオ 〜マリの気ままなおしゃべり

9/25 ■メディアエンターテイメント ■SLG ■5,800円 ■CD-ROM

［セガサターンから移植］新人DJの香坂マリが，ゲストとのフリートークを展開して，ラジオ番組の人気を上げていくSLG。主役の國府田マリ子が歌う「唇にPromise」が新収録された。

リンダキューブアゲイン

9/25 ■ソニー・コンピュータエンタテインメント ■RPG ■5,800円(予価) ■CD-ROM

［PCエンジンから移植］動物たちを捕獲し，滅亡寸前の惑星から脱出するまでを描くRPG。登場する人物や世界観は同じだが，内容が異なる3本のシナリオで構成されている。

マーヴル・スーパーヒーローズ

9/25 ■カプコン ■対戦格闘 ■5,800円 ■CD-ROM

［アーケードから移植］マーヴル・コミックスの人気キャラクターを使った対戦格闘。空中で連続攻撃を浴びせるエリアルレイブや，一定時間能力を強化するジェムを利用した派手な闘いが展開する。

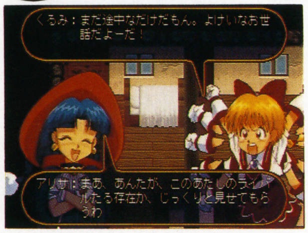
天空のエスカフローネ

9/25 ■バンダイ ■AVG ■6,800円/7,800円(限定版) ■CD-ROM

同名テレビアニメをゲーム化。アドベンチャーとアクションの2パートにわかれており，ヒロインとの恋愛要素も加わっている。テレビ版の映像と新作映像の合計20分以上のムービーを収録。

くるみミラクル

9/25 ■バンプレスト ■SLG ■5,800円(予価) ■CD-ROM



魔法使い見習いの女の子，くるみを一人前の魔法使いに育てあげるSLG。育成は会話や行動の結果でパラメータが変化する方式で，それにより起こるイベントやエンディングが変化する。

メジャーリーグベースボール トリプルプレイ98

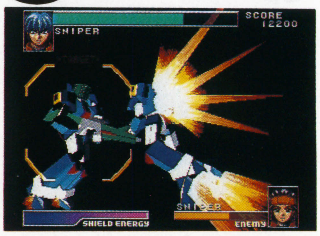
9月 ■エレクトロニック・アーツ・ビクター ■野球 ■5,800円 ■CD-ROM

［海外から移植］米国MLB公認のベースボール・ゲーム。データは最新のものを使用しており，プレイ中には実況・解説が流れる。新たに，監督として采配を振るうシミュレーション・モードを追加。

前号追補タイトル

新戦記ヴァンゲイル

8/28 ■ユーメディア ■3Dアクション ■5,800円 ■CD-ROM



ロボット同士が宇宙空間で戦う対戦型のアクション・ゲーム。レーザー，ホーミング，ビームサーベルという3種類の攻撃を使って勝負する。対コンピュータ戦のほか2P対戦も可能。

DataBase プレイステーション新作発売予定表

スクウェアから『チョコボの不思議なダンジョン』などが発表された。G.M.Fは日本ファルコムの『英雄伝説』シリーズを移植。コナミは，MSXソフトを復刻する『コナミアンティークス』を発表した。

発売日	タイトル	ジャンル	発売元	価格
9月18日	★ポリスノーツ(ザ・ベスト)	AVG	コナミ	2,800円
10月1日	★なげっと ～激録！プルプル商店街(仮)	アクション	アクティアート	未定
10月2日	ウイニングポスト2ファイナル'97	競馬SLG	光栄	6,800円
	大航海時代外伝	SLG+RPG	光栄	6,800円
	ファイナルドゥーム	3Dアクション	ソフトバンク	5,800円
	サイキックフォースパズル大戦	パズル	タイトー	(予) 5,800円
10月9日	スペクトラルフォース	SLG	アイディアファクトリー	5,800円
	アイマックス将棋II	将棋	アイマックス	(予) 6,800円
	★パワーステークス'97秋(仮)(コ)	競馬予想	アクエス	4,800円
	情熱★熱血アスリーツ ～泣き虫コーチの日記(ダイアリー)	SLG	アスミック	5,800円
	★Formula I '97	レーシング	SCE Inter	(予) 5,800円
	黒の剣	RPG	シーディーブロス	5,800円
	アインハンダー	シューティング	スクウェア	(予) 5,800円
	Cu-On-Pa(クオンパ)	パズル	T&Eソフト	4,800円
	ムーンライトシンドローム	AVG	ヒューマン	(予) 6,200円
10月16日	ウィザーズハーモニー2	SLG	アークシステムワークス	5,500円
	★競馬最勝の法則'97Vol.II ～TO HIT！	競馬予想	シャングリ・ラ	5,700円
	イバラード～ラピュタの孵る街	AVG	テレビ朝日／システムサコム	5,800円
10月23日	パワードール2	SLG	アスキー	6,800円
	プロジェクト・ガイアレイ	アクション	翔泳社	5,800円
	ネバーランド～オルルド王国物語	SLG	リバーヒルソフト	5,800円
10月30日	スタースイープ	アクションパズル	アクセラ	(予) 5,800円
	★マジカルドロップIII～よくばり特大号！	アクションパズル	データイースト	5,800円
	ナムコミュージアム アンコール	オムニバス	ナムコ	5,800円
	こみゅにてぃぽむ	ARPG	フィルインカフェ	5,800円
10月下旬	バトルアスリーテス大運動会	SLG	インクリメントP	5,800円
	Parlor！PRO 2 ～パチンコ実機シミュレーションゲーム	パチンコ	日本テレネット	(予) 5,200円
	ボール・ブレイザー	アクション	BPS	(予) 5,800円
10月予定	バトルスポーツ	スポーツ	アクレイムジャパン	5,800円
	ファンタスティック・フォー	アクション	アクレイムジャパン	5,800円
	MOON	AVG	アスキー	5,800円
	アディダス パワーサッカーインターナショナル'97	サッカー	SCE Inter	5,800円
	オーバードライビン スカイライン メモリアル	レーシング	エレクトロニック・アーツ・ビクター	5,800円
	★USネイビーファイターズ	フライトSLG	エレクトロニック・アーツ・ビクター	5,800円
	ストリートファイターコレクション(仮)	対戦格闘	カプコン	5,800円
	マリオ武者野の超将棋塾	将棋	キングレコード	(予) 7,800円
	デッドリースカイ	3Dシューティング	ココナッツジャパンエンターテイメント	(予) 6,800円
	どきどきシャッターチャンス☆ ～恋のパズルを組み立てて♥	パズル	日本一ソフトウェア	(予) 5,800円
	バトルフォーメーション	SLG	バンプレスト	(予) 5,800円
	卒業VACATION	SLG+AVG	毎日コミュニケーションズ	未定
11月6日	アイルトン・セナ カートデュエル2	レーシング	ギャップス	(予) 5,800円
	バーガーバーガー	SLG	ギャップス	(予) 5,800円
	「10101」"WILL"The Starship	アクション	サンテックジャパン	5,800円
	アンク～ピラミッドの謎	AVG	レイ	6,800円
11月13日	アザーライフアザードリームス	RPG	コナミ	(予) 5,800円
	★ホームドクター	教養	サクセス	6,800円
	子育てクイズ マイエンジェル	クイズ	ナムコ	5,800円
11月20日	サイドポケット3	ビリヤード	データイースト	5,800円
11月21日	ザ・マスターズファイター	対戦格闘	シネマサプライ	5,800円
11月27日	竜機伝承(仮)	SLG+RPG	ケイエスエス	(予) 5,800円
	★信長の野望・将星録	SLG	光栄	9,800円
	★Buckle UP	レーシング	シャングリ・ラ	(予) 6,600円
	ファーランドストーリー四つの封印	SLG+RPG	TGL	6,800円
	★ハッピーホテル	SLG	東映ビデオ／東北新社	(予) 5,800円
11月上旬	CALCOLO！ ～カルコロ！おちものシューティング	アクションパズル	クレフインベンション	4,800円
11月下旬	★ドミノ君をとめないで	アクション	アートディンク	5,800円
	ハークスアドベンチャー	RPG	BPS	(予) 5,800円
	プリズムコート	SLG	富士通パソコンシステムズ	5,800円
	NOON(ヌーン)	パズル	マイクロキャビン	未定
11月予定	ソウルマスター	ボードゲーム	光栄	5,800円
	★グランストリーム伝紀	ARPG	ソニー・コンピュータエンタテインメント	(予) 5,800円
	可変走攻ガンバイク	アクション	ソニー・ミュージックエンタテインメント	(予) 5,800円
	伸縮対戦 It's a のに～！	アクションパズル	TMF	未定
	トラ！トラ！トラ！	SLG	ネクサスインターラクト／ダズ	6,800円
	ジャングルパーク	エンターテインメント	バンダイビジュアル	4,800円
	クリティカルブロウ	対戦格闘	バンプレスト	(予) 5,800円
	ボールディランド	SLG	バンプレスト	(予) 5,800円
	夢・色いろ	SLG	フェザード	5,800円
	あの素晴しい弁当を2度3度	SLG	ポリグラム	4,800円
	ドラゴンビート ～レジェンド・オブ・ピンボール	ピンボール	マップジャパン	5,800円
	ミントン警部の捜査ファイル 「道化師殺人事件」	AVG	リバーヒルソフト	未定
秋頃予定	サイドワインダー2	シューティング	アスミック	(予) 5,800円
	トランスポートタイクーン ～めざせ輸送王	SLG	ITOCHU	5,800円
	メビウスリンク3D	SLG	ITOCHU	5,800円
	G・O・D pure	RPG	イマジニア	5,800円
	メルティランサーRe-inforce	SLG	イマディオ	6,800円
	リブン～ザ・セキュール・トゥ・ミスト	AVG	SMEインターメディア	未定
	修羅の門	対戦格闘	講談社	(予) 5,800円
	★あいたくて…your smiles in my heart ～おろしたてのダイアリー	SLG	コナミ	未定
	フォトジェニック	SLG	サンソフト	未定
	ミニ四駆 爆走兄弟レッツ&ゴー!! WGPハイパーヒート	SLG	ジャレコ	未定
	ダムダム・ストンプランド	アクション	ソニー・ミュージックエンタテインメント	(予) 4,800円
	★まじかるで～と ドキドキ告白大作戦	オムニバス	タイトー	5,800円
	ルシファード～世紀末への挑戦	RPG	ティー・イー・エヌ研究所	5,800円
	マッドパニックコースター	シューティング	博報堂	未定
	R?MJ THE MYSTERY HOSPITAL	AVG	バンダイ	未定
	英雄志願～Gal Act Heroism	RPG	マイクロキャビン	6,800円
	個人教授 La Lec Particliere	SLG	毎日コミュニケーションズ	未定
12月4日	★エージェント・アームストロング	アクション	ウイネット	(予) 4,800円
	★パネルクイズ アタック25	クイズ	富士通パソコンシステムズ	5,800円
12月11日	コンプリートサッカー オン・サイド	サッカー	Tears	(予) 5,800円
12月12日	マリア(仮)	AVG	アクセラ	(予) 6,800円
12月上旬	ラブリーポップ2in1 雀じゃん恋しましょ	麻雀／花札	ビスコ	(予) 6,800円
12月中旬	クラシックロード～優駿編	競馬SLG	ビクターソフト	未定
12月予定	★A5～A列車で行こう5	SLG	アートディンク	6,500円
	スペクトラルタワーII	RPG	アイディアファクトリー	(予) 5,800円
	アポカリプス	3Dアクション	アクティビジョン・ジャパン	未定
	ハイブリッド	3Dシューティング	SPS	(予) 5,800円
	名車列伝 グレイテスト70's(仮)	レーシング	エポック社	(予) 5,800円
	ハイパーオリンピック イン ナガノ	アクション	コナミ	未定
	★キングオブプロデューサー	SLG	G.M.F	6,800円
	るろうに剣心 明治剣客浪漫譚 ～十勇士陰謀	RPG	ソニー・コンピュータエンタテインメント	未定
	電車でGO！	SLG	タイトー	未定
	SANKYO FEVER 実機シミュレーションVol.2(仮)	パチンコ	ティー・イー・エヌ研究所	未定
12月予定	★蒼穹紅蓮隊	シューティング	データイースト	未定
	★闘魂烈伝3	プロレス	トミー	未定
	サイバーフォーミュラーサガ(仮)	レーシング	バップ	(予) 5,800円
	マジカル頭脳パワー(仮)	クイズ	バップ	(予) 5,800円
	★機動戦士ガンダム	3Dシューティング	バンダイ	未定
	リアルロボッツファイナルアタック	シューティング	バンプレスト	(予) 6,800円
	★クロック！パウパウアイランド	3Dアクション	メディアクエスト	(予) 5,800円
年末予定	ひざの上の同居人 ～Kitty on your lap	SLG	カネコ	未定
	★ロックマン NEO	3Dアクション	カプコン	未定
	闘姫伝承	対戦格闘	テクモ	未定
97年予定	RPGツクール3	ツール	アスキー	(予) 5,800円
	シミュレーションRPGツクール	ツール	アスキー	(予) 5,800円
	アフレイドギア	SLG	アスミック	未定
	Ash to Ash	SLG	イースリースタッフ	未定
	バッシング・ビート	フィッシング	イースリースタッフ	(予) 5,800円
	ブリガンダイン～幻想大陸戦記	SLG	イースリースタッフ	(予) 5,800円
	イメージファイト+Xマルチプライ	シューティング	エクシングエンタテイメント	4,800円
	ワンダー3	オムニバス	エクシングエンタテイメント	(予) 5,800円
	JリーグエキサイトステージV1	サッカー	エポック社	未定
	★ストライクジャガー	シューティング	ギャップス	(予) 5,800円
	ツインビーRPG(仮)	RPG	コナミ	未定
	メタルギア ソリッド	3Dアクション	コナミ	未定
	真髄・碁仙人(仮)	囲碁	J・ウイング	(予) 8,900円
	日本たらればなしツアー② ひとつやふたつ…いつつや怪談	AVG	システムサコム	未定
	★チョコボの不思議なダンジョン	RPG	スクウェア	未定
	エスケイパー	AVG	ソニー・ミュージックエンタテインメント	未定
	天誅 立体忍者活劇	アクション	ソニー・ミュージックエンタテインメント	未定
	ラブゲームスplus ～かなり対戦テニス～(仮)	テニス	Tears	未定
	ブレイズ&ブレイド ～エターナルクエスト	RPG	T&Eソフト	未定
	風のクロノア～door to Phantomile	3Dアクション	ナムコ	未定
	テイルズ オブ ディスティニー	RPG	ナムコ	未定
	NOëL 2(仮)	SLG	パイオニアLDC	未定
	★ブラッディロア	対戦格闘	ハドソン	未定
	ディア・フレンズ	SLG	ビジュアルアーツ	5,800円
	蜃気楼回廊	AVG	プレ・ステージ	5,800円
	重装機兵ヴァルケンII	SLG	メサイヤ	5,800円
98年1月22日	★ラヴェイジD.C.X	3Dシューティング	ウイネット	5,800円
98年1月中旬	スクリーマー2(仮)	レーシング	Tears	(予) 5,800円
	トゥームレイダー2	AVG	ビクターソフト	未定
98年1月予定	パラノイアスケープ	アクション	ジョルダン	(予) 5,800円
	★オーバーブラッド2	AVG	リバーヒルソフト	未定
98年2月中旬	究極クイズこたえてプリーズ(仮)	パズル	Tears	未定
98年2月予定	どきどきポヤッチオ	RPG	キングレコード	5,800円
	★The Legend Of HeroesIII 白き魔女 ～もう一つの英雄たちの物語(仮)	RPG	G.M.F	5,800円
冬頃予定	火星物語	RPG	アスキー	未定
	トゥルー・ラブストーリー ～Remember My Heart	SLG	アスキー	未定
	宇宙機動VANARK	3Dシューティング	アスミック	未定
	L.S.D(仮)	その他	アスミック	未定
	★東京魔人学園(仮)	SLG+AVG	アスミック	未定
	森の王国(仮)	SLG+RPG	アスミック	未定
	イイナ	SLG	イマジニア	未定
	ザ・心理ゲーム3	占い	ヴィジット	未定
	棋太平	将棋	SPS	未定
	★OPTIONチューニングカーバトル	レーシング	エム・ティー・オー	(予) 5,800円
	バイオハザード2	AVG	カプコン	未定
	宇宙のランデヴー～RAMA	AVG	ゲームバンク	6,800円
	★エイブ・ア・ゴーゴー	アクション	ゲームバンク	未定
	僕のプリンセス 迷宮のエフィカス	SLG	GENKI	未定
	★頭文字(イニシャル)D	レーシング	講談社／JAM	未定
	パラサイト・イヴ	RPG	スクウェア	未定
	クラッシュ・バンディクー2(仮)	アクション	ソニー・コンピュータエンタテインメント	未定
	ロストチルドレン	AVG	ソフトバンク	5,800円
	スノークイーン	絵本	東北新社	4,800円
	★サイバーエッグバトルチャンピオン	3Dアクション	バンダイ	(予) 5,800円
	★ユニバーサルナッツ	AVG	レイ・アップ	(予) 5,800円
98年3月中旬	★快速天使	アクション	テクノソレイユ	(予) 5,800円
98年3月予定	ブラックオニキス	RPG	BPS	5,800円
98年4月予定	★The Legend Of Heroes 英雄伝説I&2 ドラゴンスレイヤー(仮)	RPG	G.M.F	5,800円
	★探偵神宮寺三郎～夢の終わりに	AVG	データイースト	未定
98年5月予定	★すたあ☆もんじゃ	SLG	G.M.F	5,800円
98年6月予定	★The Legend Of HeroesIV 英雄伝説4 ～赤い雫(仮)	RPG	G.M.F	5,800円
98年春頃予定	快刀乱麻	SLG	イマディオ	未定
	あいたくて …your smiles in my heart	SLG	コナミ	未定
	みつめてナイト	SLG	コナミ	未定
	卒業III～ウエディング・ベル(仮)	SLG	小学館プロダクション	未定
	アンシャントロマン ～パワー・オブ・ダークサイド	RPG	日本システム	(予) 6,800円
	銃夢～火星の記憶	ARPG	バンプレスト	未定
	タイムボカンシリーズ ボカンですよ	シューティング	バンプレスト	(予) 5,800円
	リアルロボット戦線	SLG+RPG	バンプレスト	(予) 6,800円
	ヒロイン・ドリーム2	SLG	マップジャパン	未定
98年夏頃予定	トゥルー・ラブストーリー2	SLG	アスキー	未定
	シンクロニシティ	AVG	A.D.M.	未定
	ルーインズ	AVG	A.D.M.	未定
98年予定	パラダイスロスト	RPG	アスキー	未定
	最終電車	サウンドノベル	ヴィジット	未定
	メイン・ローター(仮)	3Dシューティング	エフコンピューターエンターテイメント	5,800円
	爆弾小僧スクープ・ザ・キッド(仮)	AVG	Tears	未定
	ジュンクラシックC.C.&ロペ倶楽部	ゴルフ	T&Eソフト	未定
	アドヴァンストV.G.2(仮)	対戦格闘	TGL	5,800円
	クーリエ・クライシス(仮)	アクション	BMGジャパン	未定
	MELT～フィーチャリング エディbyアイアンメイデン	シューティング	マップジャパン	未定
未定	ギルティ・ギア	対戦格闘	アークシステムワークス	5,800円
	厄 惨(仮)	AVG	アイディアファクトリー	(予) 5,800円
	★ヘクセンII	3Dアクション	アクティビジョン・ジャパン	未定
	NHLブロックアウェイ	アイスホッケー	アクレイムジャパン	未定
	マジック・ザ・ギャザリング	未定	アクレイムジャパン	未定
	囲碁	囲碁	アスキー	6,800円
	Nightmare Project<YAKATA>	RPG	アスク講談社	未定
	★スノーブレイク	スキー	アトラス	未定
	卒業M	AVG	イースリースタッフ	未定
	★コマンド&コンカー コンプリート	SLG	ヴァージンインタラクティブ	未定
	ツタンカーメンの遺言(仮)	AVG	ウィザード	未定
	SNKファンCD 餓狼伝説編(仮)	エンターテインメント	SNK	未定
	サムライスピリッツ天草降臨	対戦格闘	SNK	未定
	サムライスピリッツ剣客指南パック	対戦格闘	SNK	未定
	リアルバウト餓狼伝説スペシャル	対戦格闘	SNK	未定
	ドラゴンクエストVII	RPG	エニックス	未定
	デビュー21	SLG	NECインターチャネル	未定
	スーパーアドベンチャー ロックマン	AVG	カプコン	未定

(コ)……コンビニ流通専用ソフト／★……今月DataBaseに初登場した新作

発売日	タイトル	ジャンル	発売元	価格
未定	ダンジョンズ＆ドラゴンズ® コレクション(仮)	格闘アクション	カプコン	未定
	飛龍の拳コレクション(仮)	対戦格闘	カルチャーブレーン	(予) 5,800円
	シェラザード伝説 黄金の帝国(仮)	RPG	カルチャーブレーン	未定
	VIPER	シューティング	ギャガ・コミュニケーションズ	(予) 5,800円
	★AI将棋 2	将棋	ゲームバンク	未定
	NHLオープンアイス(仮)	アイスホッケー	ゲームバンク	3,800円
	タイガーシャーク	アクション	ゲームバンク	3,800円
	★平成棋院	囲碁	ゲームバンク	未定
	モータルコンバットトリロジー	対戦格闘	ゲームバンク	3,800円
	ロボトロンX	アクション	ゲームバンク	3,800円
	チューニングファクトリー	レーシング	GENKI	未定
	NapNap	AVG	ゲン・テック	未定
	ゲーム日本史～天下人 秀吉と家康	教育	光栄	6,800円
	バーチャパーク the フィッシュ ～プクプクダイバー	エンターテインメント	光栄	(予) 5,800円
	青山ラブストーリーズ	AVG	コナミ	未定
	★NBAパワーダンカーズ 3	バスケットボール	コナミ	未定
	幻想水滸伝II	RPG	コナミ	未定
	★コナミアンティークス ～MSXコレクションズVol. 1 (仮)	オムニバス	コナミ	未定
	★実況Jリーグ ウイニングイレブン 3	サッカー	コナミ	未定
	★ジャージー・デビル(仮)	アクション	コナミ	未定
	新体験 3 Dアクション(仮)	3Dアクション	コナミ	未定
	★ときめきメモリアル～forever with you (ザ・ベスト)	SLG	コナミ	未定
	ときめきメモリアル 2 (仮)	SLG	コナミ	未定
	ときめきメモリアルドラマシリーズvol. 2 ～彩(あやどり)のラブソング	AVG	コナミ	未定
	ときめきメモリアルドラマシリーズvol. 3	AVG	コナミ	未定
	★ブリーディングスタッド 2 (仮)	競馬SLG	コナミ	未定
	★ブロークンヘリックス	アクション	コナミ	未定
	★ボトム オブ ザ ナインス 2 (仮)	野球	コナミ	未定
	ミッドナイトラン～ロードファイター 2	レーシング	コナミ	(予) 5,800円
	リーサルエンフォーサーズ デラックスパック	ガンシューティング	コナミ	(予) 5,800円
	DOOPERS	レーシング	サイバーテックデザイン	未定
	FENSER	SLG	サイバーテックデザイン	未定
	プロジェクトカオス	シューティング	サイバーテックデザイン	未定
	実戦パチスロ必勝法！ 5	パチスロ	サミー	未定
	★ミサの魔法物語	SLG	サミー	未定
	★必殺パチンコミニ	パチンコ	サンソフト	未定
	ザ・マッチゴルフ	ゴルフ	ズーメックス	5,800円
	★ゼノギアス	RPG	スクウェア	未定
	フロントミッション オルタナティヴ	SLG	スクウェア	未定
	バーチャルリモコン(ヘリパートI)	アクション	スリーディ	5,800円
	ハイパーツアー	レーシング	スリーディ	5,800円
	オメガブースト	3Dアクション	ソニー・コンピュータエンタテインメント	未定
	クライムクラッカーズ 2	RPG	ソニー・コンピュータエンタテインメント	未定
	ハーミィホッパーヘッドの たまごDEパズル	パズル	ソニー・コンピュータエンタテインメント	未定
	ワンダラーショック ・1950アメリカンドリームズ	ボードゲーム	ソニー・コンピュータエンタテインメント	未定
	デッドオアアライブ(仮)	対戦格闘	テクモ	未定
	トゥルー／リアル／ファンタジー(仮)	RPG	ドリームキューブ	5,800円
	もってけたまごスペシャル(仮)	アクション	ナグザット	未定
	鉄拳 3	対戦格闘	ナムコ	未定
	競艇伝説(仮)	競艇SLG	日本物産	5,800円
	スーパー301SQ.(スクォードロン)(仮)	フライトSLG	日本物産	未定
	ニチブツマージャン(仮)	麻雀	日本物産	5,800円
	Jump KID(仮)	アクション	ニュー	未定
	バウンティソード・セカンド	RPG	パイオニアLDC	未定
	★湾岸デッドヒート 2 (仮)	レーシング	パック・イン・ソフト	未定
	聖龍伝説～外伝(仮)	格闘アクション	バップ	5,800円
	タイブレーク	テニス	バディ	未定
	ジャーニーマンプロジェクト ペガサスプライム	AVG	バンダイ	(予) 8,800円
	★たまごっち(仮)	SLG	バンダイ	未定
	メタルドレッド	シューティング	バンダイビジュアル	5,800円
	エアーコマンダー	フライトSLG	バンプレスト	(予) 5,800円
	魔導都市エルピス	RPG	バンプレスト	未定
	グランド・セフト・オート(仮)	アクション	BMGジャパン	未定
	オーガリアン一亜人伝一(仮)	RPG	ビジュアルアーツ	未定
	リプロス(仮)	AVG	ビジュアルアーツ	未定
	バックガイナー～よみがえる勇者たち	SLG	ビング	未定
	ぱいるあっぷ・まーち	SLG	プロシードユニ	5,800円
	(タイトル未定)	RPG	プロデュース	未定
	(タイトル未定)	SLG	プロデュース	未定
未定	シャドウタワー	RPG	フロム・ソフトウェア	(予) 5,800円
	アルナムの翼～焼塵の空の彼方へ	RPG	ライトスタッフ	未定
	アルナム弁当～牙と翼でてんこもり	オムニバス	ライトスタッフ	未定
	秘密結社Q	SLG	ライトスタッフ	未定

■発売中止が決定した作品……●魔紀行(仮)(アクティアート)
■先月号に掲載したデータが以下のように変更されました……●THE HIVE WARS(ケイエスエス)未定●コントラ～レガシー オブ ウォー(コナミ)未定●ボイスファンタジア～失われたボイスパワー(アスク講談社)秋→10月2日●倉庫番ベーシック(ITOCHU)8月→8月7日●WHIZZ(ウィズ)(ビー・ファクトリー)8月28日→9月18日●あやかし忍伝くの一番(翔泳社)8月→9月●ダークシードII(ビー・ファクトリー)8月下旬→9月18日●ドラゴンボール ファイナルバウト(バンダイ)8月7日→8月21日●トリパズΔ(サントス)8月→9月●プリルラ(エクシングエンタテイメント)8月29日→8月28日●マネーアイドル・エクスチェンジャー(アテナ)8月下旬→9月中旬●メックウォリア2(バンダイビジュアル)8月21日→8月28日●ラストレポート(ショウエイシステム)8月→9月●栄光のセントアンドリュース(小学館プロダクション)8月下旬→8月28日●神聖伝メガシード復活編(バンプレスト)7月24日→7月31日●超人学園ゴウカイザー(アーバンプラント)7月18日→7月17日

コンビニ販売

HOT 10 今月の売れ筋ソフト

順位		タイトル	発売元	ジャンル	価格	機種
1	初登場	サガ フロンティア	●スクウェア	●RPG	●6,800円	●PS
2	初登場	ダービースタリオン	●アスキー	●競馬SLG	●6,800円	●PS
3	初登場	ストリートファイターEX plus α	●アリカ／カプコン	●対戦格闘	●5,800円	●PS(専用)
4	前1位	ファイナルファンタジータクティクス	●スクウェア	●SLG＋RPG	●6,800円	●PS
5	初登場	みんなのGOLF	●ソニー・コンピュータエンタテインメント	●ゴルフ	●4,800円	●PS
6	前2位	デジカルリーグ	●アクエス	●野球	●5,800円	●PS(専用)
7	初登場	モンスターファーム	●テクモ	●SLG	●5,800円	●PS
8	初登場	クロックタワー The First Fear	●ヒューマン	●AVG	●3,800円	●PS
9	前7位	mr.BONES	●セガ	●アクション	●5,800円	●SS(専用)
10	初登場	DX人生ゲームII	●タカラ	●ボードゲーム	●5,800円	●PS

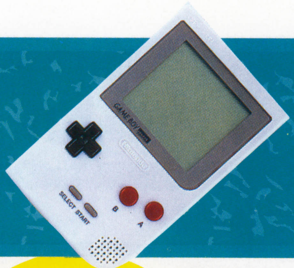
※(専用)とあるのは，コンビニ販売専用ソフト

DataBase コンビニ販売取りあつかい予定表

『ブレスIII』『～ディレクターズカット』と，カプコンの新作があいついで登場。

発売日	タイトル	ジャンル	発売元	価格
▼プレイステーション				
9月11日	★ファイティングイリュージョン K-1リベンジ	対戦格闘	エクシングエンタテイメント	5,800円
	★ブレス オブ ファイアIII	RPG	カプコン	5,800円
9月25日	★バイオハザード ディレクターズカット	AVG	カプコン	4,800円
	フロントミッション 2 (セカンド)	SLG+RPG	スクウェア	6,800円
未定	フロントミッション オルタナティヴ	SLG	スクウェア	未定
▼セガサターン				
9月11日	デジタルピンボール ～ラストグラディエーターズver.9.7	ピンボール	KAZe	5,800円
9月25日	★桃太郎道中記	ボードゲーム	ハドソン	6,800円
	スーパーロボット大戦F	SLG	バンプレスト	(予) 6,800円

★……今月DataBaseに初登場した新作

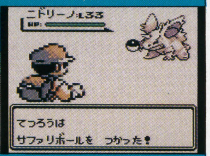


ゲームボーイ
GAME BOY

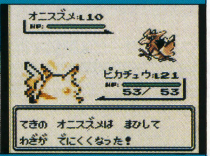
HOT 5
今月の売れ筋ソフト

『たまごっち』を退けて『ポケモン赤』『緑』が上位を奪還。だが『たまごっち』と，本体同梱版の『ピンクな～』も，しっかり3位&4位をキープする健闘ぶりを見せている。

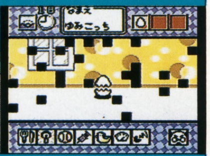
1 ポケットモンスター・赤
↑前2位
●任天堂
●RPG
●3,900円



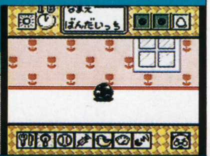
2 ポケットモンスター・緑
↑前3位
●任天堂
●RPG
●3,900円



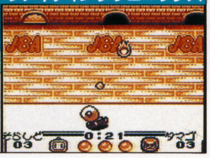
3 ゲームで発見!!たまごっち
前1位
●バンダイ
●SLG
●4,500円



4 ピンクなTAMAGOTCHセット
初登場
●バンダイ
●SLG
●11,000円



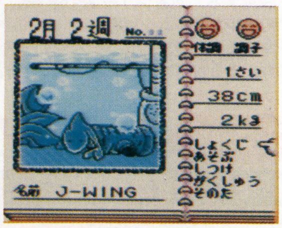
5 スーパービーダマン ファイティングフェニックス
初登場
●ハドソン
●アクション
●3,980円



今月の新作
オムニバスものはお買い得なのだ!?

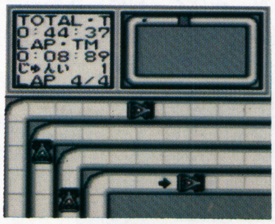
最近では，32ビット機にも劣らない盛況ぶりを見せるゲームボーイ。人気シリーズの続編なども発表されており，第2期黄金時代がはじまりつつあると言っても過言ではないだろう。今月も数本の新作が発売されるが，その中でも注目したいのが『コナミGBコレクション』。コナミが過去にゲームボーイで発売した4本の名作を1本にまとめた，最近はやりのオムニバスものだ。収録タイトルが『ネメシス』『ドラキュラ伝説』とくれば，ファンなら絶対に“買い”の1作だよね。　(加藤義文)

スーパーゲームボーイ対応
あにまるブリーダー
9/11
■J・ウイング　■SLG
■4,800円　■4メガ・カートリッジ



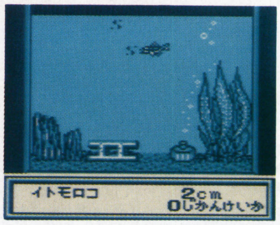
実在する生き物や新種の生き物など，約200種類の動物をペットとして飼育するSLG。通信機能を使うと，ほかのプレイヤーが育てたペットとの対戦や，ペットどうしの結婚などができる。

スーパーゲームボーイ対応
ミニ4ボーイII
9/18
■J・ウイング　■レーシング
■4,800円　■4メガ・カートリッジ



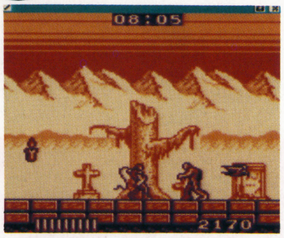
実際のミニ四駆同様，フロントやリアのパーツを組み替えることで，オリジナル・マシンを作ってレースに挑む。CPUキャラと戦うひとり用だけでなく，通信ケーブルを使用した対人戦も可能。

スーパーゲームボーイ対応
川のぬし釣り3
9/19
■パック・イン・ソフト　■フィッシング
■3,600円　■4メガ・カートリッジ



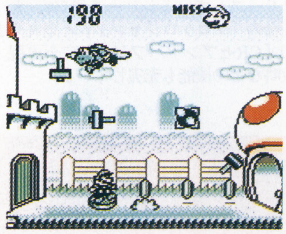
釣り好きの少年となり，どこかにいると言われる「川のぬし」を探す旅に出る。釣った魚を売って道具を買いそろえ，冒険を進めていくRPGと，魚を育てる育成モードのふたつが収録されている。

スーパーゲームボーイ対応
コナミGBコレクションVol.1
9/25
■コナミ　■オムニバス
■3,980円　■4メガ・カートリッジ



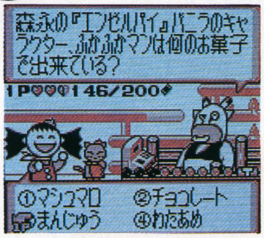
これまでにコナミがゲームボーイで発売してきた『ネメシス』『ドラキュラ伝説』『F1スピリット』『コントラ』の4作をまとめた復刻版。操作説明や攻略がまとめられているゲームガイドつき。

スーパーゲームボーイ対応
ゲームボーイギャラリー2
9/26
■任天堂　■オムニバス
■3,000円　■4メガ・カートリッジ



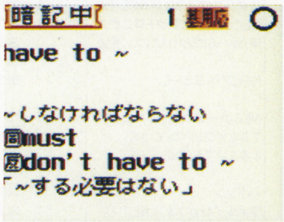
シリーズ第2弾は，ゲーム&ウオッチの「パラシュート」「ヘルメット」「シェフ」「バーミン」「ドンキーコング」を収録。忠実な移植の「むかしモード」と，アレンジされた「いまモード」が遊べる。

スーパーゲームボーイ対応
おやつクイズ もぐもぐQ
9/26
■スターフィッシュ　■クイズ
■3,500円　■2メガ・カートリッジ



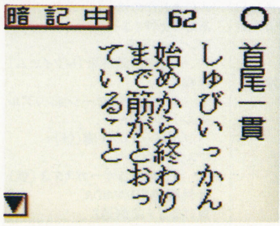
お菓子をテーマにしたクイズゲーム。スナックやチョコレートといったジャンルにわかれており，全部で約700問を収録している。クイズの合間には，心理ゲームも楽しめる。

前号追補タイトル
合格ボーイシリーズ⑤ 高校入試“でる順”中学英熟語350
7/25
■イマジニア　■教育
■2,480円/2,980円(スペシャルエディション)
■2メガ・カートリッジ



過去の入試問題を旺文社が分析，選定した頻出熟語350語を暗記できるソフト。閲覧モードで熟語を調べ，20問ずつ出題される暗記モードで学習し，その成果をテストモードで確認できる。

前号追補タイトル
合格ボーイシリーズ⑥ 高校入試“でる順”漢字問題の征服
8/29
■イマジニア　■教育
■2,480円/2,980円(スペシャルエディション)
■2メガ・カートリッジ



旺文社の高校受験テキストをソフト化した『合格ボーイ』シリーズの第6弾。出題頻度の高い順に，漢字の暗記ができる。自己採点で×をつけた問題がくり返し出題される機能を装備。

DataBase ゲームボーイ新作発売予定表
今月第1弾が登場の『コナミGBコレクション』は，第4作まで発売される。

発売日	タイトル	ジャンル	発売元	価格
9月予定	プロ麻雀 兵GB	麻雀	カルチャーブレーン	3,980円
未定	マジェスティック・マジシャン(仮)	アクション	NICS	未定
▼スーパーゲームボーイ(13色)対応ソフト				
10月予定	メダロット(カブトバージョン)	SLG	イマジニア	未定
	メダロット(クワガタバージョン)	SLG	イマジニア	未定
秋頃予定	ポケットモンスター 2・金	RPG	任天堂	未定
	ポケットモンスター 2・銀	RPG	任天堂	未定
年末予定	★牧場物語GB	SLG	パック・イン・ソフト	未定
冬頃予定	★頭文字(イニシャル)D	レーシング	講談社/JAM	未定
未定	シェラザード伝説	RPG	カルチャーブレーン	3,980円
	悪魔城ドラキュラ ～漆黒たる前奏曲(ダークナイトプレリュード)	アクション	コナミ	未定
	がんばれゴエモン～黒船党の謎	アクション	コナミ	未定
	★コナミGBコレクションVol.2	オムニバス	コナミ	未定
	★コナミGBコレクションVol.3	オムニバス	コナミ	未定
	★コナミGBコレクションVol.4	オムニバス	コナミ	未定

■先月号に掲載したデータが以下のように変更されました……●ドラえもんのスタディボーイ①小一こくご・かん字/②小一さんすう・けいさん(小学館)96年5月発売●ドラえもんのスタディボーイ③九九マスター(小学館)96年12月発売●ドラえもんのスタディボーイ④小二国語・かん字/⑤小二算数・計算(小学館)97年6月発売●マネーアイドル・エクスチェンジャー(アテナ)8月上旬→8月29日

★……今月DataBaseに初登場した新作

スーパーファミコン
SUPER FAMICOM

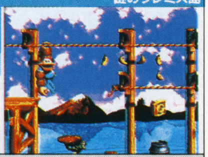
HOT 5
今月の売れ筋ソフト

『Parlor！Mini』は，あいかわらず好調のようだ。

1 Parlor！Mini6 ～パチンコ実機シミュレーションゲーム
↑前5位
●日本テレネット
●パチンコ
●4,900円

2 実況パワフルプロ野球3 '97春
↑前4位
●コナミ
●野球
●5,800円

3 スーパードンキーコング3 ～謎のクレミス島
前1位
●任天堂
●アクション
●6,800円



4 ドラゴンクエストVI～幻の大地
↑再登場
●エニックス
●RPG
●11,400円

5 スーパーボンバーマン5
前2位
●ハドソン
●アクション
●6,980円

今月の新作

今月は，パチンコとパチスロのソフトをそれぞれ1本ずつ紹介。どちらも実機が収録されている点が特徴だ。こういうソフトは，ただ遊ぶだけでなく，解析することに大きな意義がある。お店では絶対にできないような設定の変更や時間短縮プレイなど，攻略には欠かせない機能が満載されているからだ。そして，攻略したあとは実際のホールで勝つ！というのが黄金パターンらしいぞ。

前号追補タイトル

Parlor！Mini7 ～パチンコ実機シミュレーションゲーム

8/29 ■日本テレネット ■パチンコ ■4,980円 ■8メガ・カートリッジ

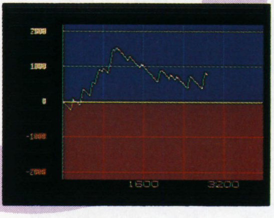
ホールで人気の機種を，タイムリーにリリースしているシリーズ第7弾。大一商会の「ケロケロジャンプ」と豊丸商事の「CRセブンドーフV」を完全再現。攻略などの機能も充実している。

実戦パチスロ必勝法！ツイン2

9/12 ■サミー ■パチスロ ■5,980円 ■4メガ・カートリッジ

ホールにて現役で稼働中の台をいち早く収録する，同名シリーズの第2弾。実際のアルゴリズムを再現したシミュレーションモードと，アドバイスやデータを閲覧できる台講座モードを選択できる。

▲収録台はサミー「ウルトラセブン」と山佐「ワイワイパルサー2」の2機種

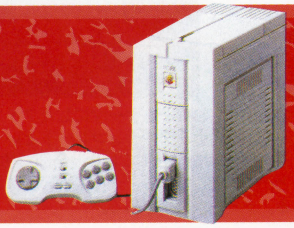


▲シミュレーションモードでは，大当たり確率をアップさせることも可能

DataBase スーパーファミコン新作発売予定表
先月から動きはない。「ゲームキオスク」のサービス開始を待とう。

発売日	タイトル	ジャンル	発売元	価格
未定	ああっ女神さまっ(仮)	ボードゲーム	ケイエスエス	(予)10,800円
	サウンドファンタジー	ツール	任天堂	未定
	トールキンの「指輪物語」第1話	RPG	ロジーク	未定
	マイト＆マジック外伝 ～招かれざる神	RPG	ロジーク	未定

■先月号に掲載したデータが以下のように変更されました……●同級生2(バンプレスト)11月●マジックボール(パウ)未定



PC-FX
PC-FX

今月の売れ筋ソフトHOT5

1 となりのプリンセス ロルフィー
初登場
●NECホームエレクトロニクス
●SLG
●7,800円

2 惑星攻機隊りとる・キャッツ
初登場
●NECホームエレクトロニクス
●SLG
●7,800円

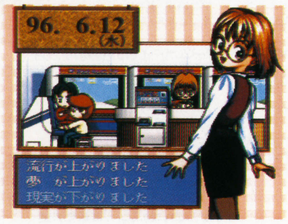
3 同級生2
↑前5位
●NECインターチャネル
●AVG
●8,800円

4 きゃんきゃんバニーエクストラDX
↑再登場
●カクテルソフト
●AVG
●8,800円

5 Pia♥キャロットへようこそ
前1位
●カクテルソフト
●AVG
●8,800円

こみっく★ろ～ど

9/26 ■NECホームエレクトロニクス ■SLG ■7,800円 ■CD-ROM



高校を卒業したばかりの女の子を，漫画家デビューさせることが目的。主人公の行動によって，途中経過やエンディングがさまざまに変化するマルチ・ストーリー方式で物語が展開していく。

DataBase PC-FX新作発売予定表
今月発売予定だった『ああっ女神さまっ』は延期になっている。

発売日	タイトル	ジャンル	発売元	価格
10月24日	みにまむなのにっく	AVG	スタジオオックス／NEC HE	7,800円
秋頃予定	ああっ女神さまっ	AVG	NECホームエレクトロニクス	8,800円
	アンジェリーク ～天空の鎮魂歌(レクイエム)	RPG	NECホームエレクトロニクス／光栄	未定
未定	卒業R ～グラデュエーションリアル	SLG	NECアベニュー	未定
	ルルリ・ラ・ルラ	アクション	NECホームエレクトロニクス	7,800円
	ペブルビーチの波濤(仮)	ゴルフ	T＆Eソフト／NEC HE	未定
	マスターズ ・遙かなるオーガスタ3(仮)	ゴルフ	T＆Eソフト／NEC HE	未定
	天外魔境IIINAMIDA	RPG	ハドソン	未定
	負けるな！魔剣道Z	RPG	フィルインカフェ／NEC HE	未定

「NEC HE」はNECホームエレクトロニクスの略です

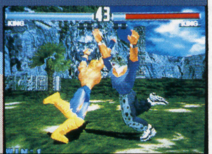
DataBase PCエンジン新作発売予定
発売日／タイトル／ジャンル／発売元／価格
未定／デッド・オブ・ザ・ブレイン1＆2／AVG／NECホームエレクトロニクス／7,800円

アーケードゲーム
ARCADE GAME

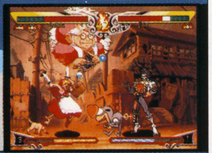
HOT 10
今月の人気ソフト

今月は『バーチャストライカー2』が大きく順位を上げたほか，『KOF'97』と『マースト』，『Gダラ』の3タイトルがランクインし，かなり順位が変動している。『鉄拳3』は首位に返り咲いた。

1 鉄拳3
↑前2位
●ナムコ
●対戦格闘



2 ヴァンパイア セイヴァー
前1位
●カプコン
●対戦格闘



3 ザ・キング・オブ・ファイターズ'97
初登場
●SNK
●対戦格闘

4 バーチャファイター3
前3位
●セガ
●対戦格闘

5 バーチャストライカー2
↑前9位
●セガ
●サッカー

6 マーヴル・スーパーヒーローズ VS.ストリートファイター 初登場
●カプコン
●対戦格闘

7 Gダライアス 初登場
●タイトー
●シューティング

8 怒首領蜂 前6位
●アトラス
●シューティング

9 ストリートファイターIII 前4位
●カプコン
●対戦格闘

10 X-MEN VS.ストリートファイター 前5位
●カプコン
●対戦格闘

乞うご期待！

ついにシューティングもチーム制の時代に!!

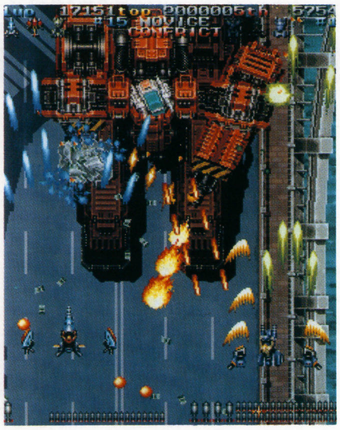
『バトルガレッガ』『蒼穹紅蓮隊』につづく，エイティング／ライジングの新作シューティングが開発中であると発表されたぞ。タイトルは，『アームドポリス バトライダー』。近未来を舞台に，エアバイクポリスが活躍する縦スクロール・シューティングだ。

本作の特徴はなんといっても，シューティング初の「チーム制」を導入していること。プレイヤーは性能の異なる機体を3機使用し，敵と戦っていくのだ。

チームは，「元警察官」「超能力者」「凶悪犯罪者」の3つから選択可能なほか，9機のなかから好きな3機を選んでチームを編成することもできる。さらに，上記以外の機体も多数あるとか。

チーム制の導入により，いままでのシューティングよりプレイの幅が広がりそうな本作。期待大のタイトルだ。

（開田清隆）



▶初公開，これが『バトライダー』だ!! 『ガレッガ』以上の完成度を期待したい（画面は開発中のものです）

アームドポリス バトライダー
■エイティング／ライジング
■シューティング　■発売日未定

©EIGHTING／RAIZING

ごっつぁんです

JAVA TEAバトル甲子園ファイナル！

7月27日，東京・ニューピアホールにて『バーチャ3』の全国大会「JAVA TEAバトル甲子園」が行なわれたぞ。今回の大会では，全国各地での予選を勝ち抜いた男女80名が，無差別とレディースのふたつのクラスにわかれて激戦をくり広げた。結果は，無差別クラスが石川真一くん（鷹嵐），レディースクラスが西脇晶代さん（ジャッキー）の優勝となった。

当日は，ミニライブやプレゼント抽選会のほか，鈴木 裕氏による『バーチャファイター3tb』の発表もあり，大盛況だったぞ。

▲ステージ上で行なわれた無差別クラスの熱戦。ハイレベルな試合ばかりだった

◀優勝した石田くんのキャラは，なんと鷹嵐

▶光吉猛修のミニライブもあり，会場は大興奮！

今月の新作

イントロクイズに育成シミュレーションの要素が加わった『きらめきスターロード』が，今月のイチ押し。『モーターレイド』は，一見よくある格闘レースだが，アクセルワークによる加速のテクニックなどもあり，タイムアタックもアツそうだ。『ストライカーズ1945II』は，26万色を使用したグラフィックがウリ。正統派の縦シューティングとして，ロングヒットとなりそうな気配だ。

きらめきスターロード イントロ倶楽部

9／中　■タイトー　■クイズ

育成シミュレーションの要素を盛りこんだイントロクイズ。クイズやミニゲームをクリアして，スカウトした女の子を歌手として成長させる。問題には「X55（X2000）」のサウンドを使用。

▶スカウトした子を，どんなジャンルの歌手に育てるか？ 育成もラクじゃない

◀登場する女の子は3人。『まじかるでーと』の一条寺愛弓ちゃんもいるぞ

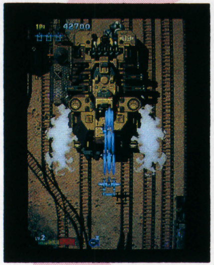
モーターレイド

9／下 ■セガ ■レーシング

近未来にて展開されるバイクレース。レース中にライバルをパンチ，キック，または武器を投げて攻撃できるのが特徴。コースは初級から上級までの計5つで，使用するレーサーを4人から選択可能。

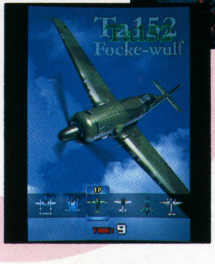
ストライカーズ1945 II

9／下 ■彩京 ■シューティング



世界大戦を舞台にした，縦スクロール・シューティングの第2弾。26万色同時発色が可能なチップを使用した，美しいグラフィックが魅力。自機は，性能の異なる6機種から選択できる。

▶『ソルディバイド』で話題となった，26万色グラフィックチップを使用。とにかく美しいのひとこと



◀使用できる機体は，おなじみのライトニングや紫電など6機種。オプション攻撃もリニューアルされている

DataBase アーケードゲーム新作発売予定表

セガからは，チームバトルが追加された『バーチャ3tb』や『バーチャロン2』，カプコンからは『ストリートファイターIII』の新バージョン，SNKからは幕末を舞台にした新作格闘が登場。

発売日	タイトル	ジャンル	発売元
8月下旬	★ときめきメモリアル おしえてyour heart シールバージョンプラス	SLG	コナミ
夏頃予定	ファイティング武術（ウーシュ）	対戦格闘	コナミ
10月予定	ポケットファイター	対戦格闘	カプコン
	★ウィンターヒート	スポーツ	セガ
	★スーパーリアル麻雀P 7	麻雀	セタ
秋頃予定	★スカッドレース プラス	レーシング	セガ
	★対戦花組コラムス	アクションパズル	セガ
	★バーチャファイター 3 tb	対戦格闘	セガ
	★Gダライアス バージョンII	シューティング	タイトー
	★ギャロップレーサー 2（仮）	競馬	テクモ
年内予定	ゼロガンナー	3Dシューティング	彩京
97年予定	対戦麻雀ファイナルロマンス 4	麻雀	ビデオシステム
未定	★アームドポリス バトライダー	シューティング	エイティング／ライジング
	サムライスピリッツ～侍魂	対戦格闘	SNK
	ラウンドトリップRV	レーシング	SNK
	スターグラディエイター 2（仮）	対戦格闘	カプコン
	★ストリートファイターIII 2ndインパクト ジャイアントアタック	対戦格闘	カプコン
	ストリートファイターZERO 3	対戦格闘	カプコン
	★ダッシュ＆ガン	ガンシューティング	コナミ
	レーシングジャム（仮）	レーシング	コナミ
未定	対戦ホットギミック	麻雀	彩京
	カショキング	アクションパズル	ジャレコ
	テトリスプラス 2	アクションパズル	ジャレコ
	★エアガイツ（仮）	対戦格闘	スクウェア
	★ウォータースキー	ジェットスキー	セガ
	★ゲットバス	フィッシング	セガ
	★電脳戦機バーチャロン 2（仮）	アクション	セガ
	★サイキックフォース 2（仮）	対戦格闘	タイトー
	★ラピッドリバー	スポーツ	ナムコ
▼MVS対応			
未定	★幕末浪漫 月華の剣士	対戦格闘	SNK
	パルスターブラスト	シューティング	SNK
▼ST-V対応			
98年予定	ガーディアン・フォース	シューティング	サクセス

■先月号に掲載したデータが以下のように変更されました……●ギャルジャン（童）未定●ユキブタマン-P（カネコ）未定●GTIクラブ バーチャルギアバージョン（コナミ）未定●コットン2（サクセス）8月下旬→9月中旬●ジャンジャンパラダイス2（カネコ）未定→秋●モンスタースライダー（ビスコ）8月→8月下旬●閃激ストライカー（カネコ）7月上旬→7月25日●オーバーREV（ジャレコ）7月下旬→8月下旬●ル・マン24（セガ）8月中旬→9月

★……今月DataBaseに初登場した新作

ネオジオ NEO・GEO

HOT 5 今月の売れ筋ソフト

『武士道烈伝』が2か月連続のトップ。新作が発売されていないので，来月もトップ確定か？

1 真説サムライスピリッツ 武士道烈伝（CD）
前1位
●SNK
●RPG
●6,800円

2 ティンクルスタースプライツ
前2位
●ADK
●シューティング
●29,800円

3 リアルバウト餓狼伝説スペシャル（CD）
↑前4位
●SNK
●対戦格闘
●6,800円

4 ザ・キング・オブ・ファイターズ'96（CD）
前3位
●SNK
●対戦格闘
●8,800円

5 サムライスピリッツ天草降臨（CD）
↑再登場
●SNK
●対戦格闘
●6,800円

今月の新作 お待ちかねの『KOF'97』が発売だ！

今月は，3か月ぶりに新作が登場する！ ネオジオ・ユーザーが待ちに待った『ザ・キング・オブ・ファイターズ'97』のカートリッジ版がリリースされるのだ。

『KOF'97』の目玉は，2種類の操作モードが選べることや，魅力的な新キャラ＆隠れキャラが多数登場すること。ゲーム・センターでも大人気となっているので，完全移植であるネオジオ版も，絶対買って損はないぞ。

なおCD版は，来月発売される予定。ネオジオCDユーザーは，もう少しの辛抱だ。（開田清隆）

ザ・キング・オブ・ファイターズ'97

9／25 ■SNK ■対戦格闘 ■32,000円 ■460メガ・カートリッジ

シリーズ4年目を迎える，チームバトル対戦格闘の最新作。操作モードが「エキストラ」と「アドヴァンスト」のふたつから選択できるようになった。使用できるキャラは，過去最多の29人＋α。

DataBase ネオジオ新作発売予定表

新作の対戦格闘『幕末浪漫 月華の剣士』がエントリーしてきた。

発売日	タイトル	ジャンル	発売元	価格
▼カートリッジ				
未定	★幕末浪漫 月華の剣士	対戦格闘	SNK	未定
	パルスターブラスト	シューティング	SNK	未定
▼ネオジオCD				
10月30日	ザ・キング・オブ・ファイターズ'97	対戦格闘	SNK	未定
未定	★幕末浪漫 月華の剣士	対戦格闘	SNK	未定
	パルスターブラスト	シューティング	SNK	未定

ゲーム・ミュージック&ビデオ
GAME MUSIC & VIDEO

今月のGMヒットチャート情報

〈アルバム〉
●8月第1週
45位　攻殻機動隊～プレイステーション・サウンドトラック（限定盤）（ソニーレコード）／7,270枚
69位　サガフロンティア　オリジナル・サウンド・トラック（デジキューブ）／4,760枚
85位　攻殻機動隊～プレイステーション・サウンドトラック（ソニーレコード）／3,950枚
90位　センチメンタル・グラフティ⑦県立青垣高校3年A組出席番号2番　安達妙子（NECアベニュー）／3,760枚
93位　センチメンタル・グラフティ⑧私立清華女子高校3年C組出席番号33番　星野明日香（NECアベニュー）／3,650枚
97位　センチメンタル・グラフティ⑨県立茶山高校3年B組出席番号21番　保坂美由紀（NECアベニュー）／3,520枚
●8月第2週
56位　攻殻機動隊～プレイステーション・サウンドトラック（限定盤）（ソニーレコード）／5,980枚
88位　サガフロンティア　オリジナル・サウンド・トラック（デジキューブ）／3,640枚
96位　攻殻機動隊～プレイステーション・サウンドトラック（ソニーレコード）／3,400枚
●8月第3週
33位　月刊ときめきメモリアルNo.13（キングレコード）／9,630枚
86位　攻殻機動隊～プレイステーション・サウンドトラック（ソニーレコード）／3,710枚
●8月第4週
チャート・インなし
〈シングル〉
●8月第1週
18位　ポケットモンスター（メディアファクトリー）／25,080枚
31位　出会えて良かった／虹野沙希（キングレコード）／13,750枚
●8月第2週
17位　ポケットモンスター（メディアファクトリー）／40,890枚
78位　出会えて良かった／虹野沙希（キングレコード）／3,400枚
●8月第3週
16位　ポケットモンスター（メディアファクトリー）／46,220枚
77位　JAGGY LOVE／D'SECRETS（アイノックスレコード）／3,460枚
●8月第4週
15位　ポケットモンスター（メディアファクトリー）／43,800枚
70位　JAGGY LOVE／D'SECRETS（アイノックスレコード）／3,730枚

（オリコン調べALBUM HOT 100による／枚数は推定）

いっくぽ～ん

あの「コットン」が6年ぶりに帰ってきた！

「ウィロー」大好き，お気楽極楽魔法少女コットンが，『コットン2』として帰ってきた。そのアルバムが，早くもポニーキャニオンから発売されるとのことなので，お話をうかがってきたぞ。**（北野聡士）**

――今までの『コットン』シリーズをすべて作曲されたとのことですが，シリーズをとおしてイメージなどは統一してきたのですか？

平田：あんまり意識したことはないですけど，『コットン』というゲームに対してのイメージは頭の中に入ってますね。どんなゲームでも同じですが，そのゲームが表現したいムードみたいなものの手助けになればいいかなと思ってます。コットンはどこまでも明るいイメージですね。実際には暗い曲も多いんですけど（笑）。明るい曲はより明るく，暗い曲はより暗くといった感じでしょうか。

――メリハリを明確につけているということですか？

平田：ゲームに限ったことではないですが，大事なことですから。

――『2』の曲を作るうえで，気をつかったことなどはありますか？

平田：『1』のときはなかったのですが，『2』では制作スタッフからはっきりとしたリクエストがあったので，それに応えられるよう努力しました。でも，そんなに考えてなかった気もしますが（笑）。

――サクセスさんの側から見て，平田さんの曲はどうですか？

赤間：もう，平田さんならこちらのリクエストにはちゃんと応えてくれると信じてましたから，心配はしてません（笑）。

――最後にファンに一言。

平田：ゲームやってCD聴いて，ゲームやってCD聴いて……という無限ループを，くり返し楽しんでください。

◀作曲者の平田さん（右）と，サクセスの赤間さん（左）

Dancin'

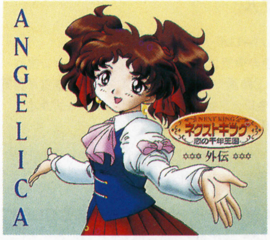
コナミ・サウンドの新レーベル「KONAMIX」誕生

コナミがGMの新レーベル「KONAMIX」を発足させることになった。コナミ・レーベルで登場するサウンドを，テクノ&ヒップホップ・サウンドにアレンジ&リミックスする，「踊れる」レーベルだ。第1弾は，10月3日に登場予定の「悪魔城ドラキュラX リミックス」。先行してアナログ・シングルも発売される。**（中村京子）**

今月の新作　『スーパーロボット大戦F』はシングルとサントラの2枚が発売。熱い歌声が響いてきそうだ。

本＋CD！　ネクストキング　恋の千年王国　外伝

9/1　■ソニーレコード　■3,262円（税込）
■CD　SRCL-4031



PSソフト『ネクストキング』のオリジナル・ドラマを収録したCDと，12人のアニメーター&漫画家による40ページのアンソロジー・コミック本でおくるスペシャル盤。

題材ゲーム：ネクストキング 恋の千年王国（バンダイ）
収録曲：①第1話「ここが噂のハーブランド,の巻！」②第2話「ずっこけシスターのハートを落とせ,の巻！」③第3話「仮面の微笑！こちらも仮面で対抗だ,の巻！」④第4話「知恵と科学のメガネっ娘,の巻！」⑤第5話「箱入りお嬢様を箱詰めせよ,の巻！」⑥第6話「鍵職人のハートをこじ開けろ,の巻！」⑦CDスペシャルの巻！⑧第7話「占いは売ってくれないモノなのね,の巻！」⑨第8話「究極の対決！忍者対武道家,の巻！」⑩第9話「ローズマリーの悪魔の赤ちゃん,の巻！」⑪第10話「もうかりまっか！同情するなら金や金,の巻！」⑫第11話「女王様の甘いムチ,の巻！」⑬第12話「歌え,物言わぬ美少女,の巻！」⑭最終話「感動！次の王様は君だ,の巻！」
声の出演：古本新之輔，井上喜久子，内海賢二ほか

文化放送ステレオドラマ　パワードール Vol.2：ESCAPADE

9/1　■バップ　■2,800円（税込）
■CD　VPCG-84632

ジアス軍補給基地に監禁されている人質を救出し，同基地に爆弾を設置したドールズ。しかし上層部から突然の作戦変更を命じられ，決死の爆弾解除がはじまった。CDエクストラ仕様のラジオドラマCD第2弾。

題材ゲーム：パワードール（工画堂スタジオ）
収録曲：①ESCAPADE第1話②ESCAPADE第2話③ESCAPADE第3話④ESCAPADE第4話⑤ESCAPADE第5話⑥OPEN THE GATE⑦AFTER TOUCH⑧AFTER TOUCH＃2
作曲：斎藤博人（⑥～⑧）
声の出演：久川　綾，三石琴乃，横山智佐ほか

月刊ときめきメモリアル No.14

9/3　■キングレコード　■2,243円（税込）
■CD　KICA-7771

トーク，ドラマ，ソングと，今月も充実の11トラックを収録。「ときメモソング」の歌詞募集企画あり。

題材ゲーム：ときめきメモリアル（コナミ）
収録曲：①きらめき高校 朝のホームルーム②金月真美のゲストりっぷす③100%の自分④小野坂昌也の有袋夢（Your Time）⑤バスルームトークスペシャル（後編）⑥伊集院レイの「このボクに勝てるかな？」⑦CDドラマ・ときめきメモリアル「ラブソングを君に」第二回⑧きらめき高校のお昼休み⑨go to Mio's dreams⑩きらめき高校進路指導室⑪帰りのホームルーム～実況スペシャルサンクス
作詞：尾関裕司（③），岸　恭子（⑨）　**作曲**：坂下正俊（③），漆原佳弥（⑨）
編曲：岩崎元是（③），上杉洋史（⑨）
声の出演：上田祐司（③ボーカル），関根明子（⑨ボーカル），菊池志穂ほか

卒業Vacation　ドラマCD

9/3
■ポニーキャニオン　■2,548円（税込）
■CD　PCCB-00277

夏休み，南海にある鈴鳴島にやってきた清華女子高校のメンバー。そこで夜な夜な百物語を楽しむ彼女たちの前に，本物の幽霊が現れ……。夏の夜にふさわしい(？)コミカル・ホラー・ストーリー。

題材ゲーム：卒業Vacation（毎日コミュニケーションズ）
収録曲：〈STORY1〉①第1話「怪談のはじまり」②第2話「ミッドナイト・フール」③第3話「ナイト・ウォーカーズ」④第4話「ゴースト・オブ・大迷惑！」〈STORY2〉⑤第2話「真夏の浜辺と危険な香り」⑥第3話「舞奈と美佐子のマイルーム」⑦第4話「さよならの後に……」〈おまけ〉⑧ラジオ予告&ガイダンス その1⑨ラジオ予告&ガイダンス その2⑩ラジオ予告&ガイダンス その3
声の出演：岡本麻見，岡田純子，古川登志夫ほか

熱き血が勇気に～ロボットジェネレーション讃歌～

9/3
■ファーストスマイル　■1,020円（税込）
■CDシングル　FSDA-00001

渡辺宙明の書き下ろし曲である『スーパーロボット大戦F』のイメージ・ソング「熱き血が勇気に」ほか，永井　豪作詞の「マジンカイザー」テーマソング，CMでも使用されている「熱風！疾風！～」の3曲を収録したシングル。

題材ゲーム：スーパーロボット大戦F（バンプレスト）
収録曲：①熱き血が勇気に～ロボットジェネレーション讃歌～②マジンカイザー③熱風！疾風！サイバスター④熱き血が勇気に～ロボットジェネレーション讃歌～（オリジナル・カラオケ）
作詞：渡辺宙明&ロボネイション青年団（①），永井　豪（②），田中麻衣子&小泉正宏（③）
作曲：渡辺宙明（①②），田中伸一（③）
編曲：渡辺宙明&坂本　洋（①），坂本　洋（②），河野陽吾（③）
ボーカル：水木一郎，影山ヒロノブ

マリオカート64　オリジナルサウンドトラック

9/16
■ポニーキャニオン　■2,548円（税込）
■CD　PCCG-00419

ポニーキャニオンによる，ニンテンドウ64サウンド・シリーズ第2弾。『マリオカート64』のオリジナルBGMと，S.E.を完全収録。

題材ゲーム：マリオカート64（任天堂）
収録曲：①title／オープニング・タイトル②circuit／サーキット&ワリオスタジアム③farm／モ～モ～ファーム&ヨッシーバレー④beach／ノコノコビーチ⑤desert／カラカラさばく⑥highway／キノピオハイウェイ⑦snow／スノー&シャーベットランド⑧mountain／チョコマウンテン⑨castle／クッパキャッスル⑩jungle／ドンキージャングルパーク⑪obake／ヒュードロいけ⑫rainbow／レインボーロード⑬battle／バトルステージ⑭select／ゲーム・セレクト⑮result＃1（win）／リザルト（1位～4位）⑯result＃2（lose）／リザルト（5位～8位）⑰result＃3（VS&Battle）／リザルト（VS&バトル）⑱star／スター無敵⑲prize＃1（1st～3rd）／表彰式（1位～3位）⑳prize＃2（4th～8th）／表彰式（4位～8位）㉑staff roll／スタッフロール ㉒start grid＃1（GP&VS）／スタートグリッドファンファーレ（GP&VS）㉓start grid＃2（Time Attack&Battle）／スタートグリッドファンファーレ（TA&バトル）㉔final lap／ファイナルラップファンファーレ㉕goal in＃1（1st）／ゴールインファンファーレ（1位）㉖goal in＃2（2nd～4th）／ゴールインファンファーレ（2位～4位）㉗goal in＃3（5th～8th）／ゴールインファンファーレ（5位～8位）㉘game over／ゲームオーバー ㉙マリオのセリフ ㉚ルイージのセリフ ㉛ヨッシーのセリフ ㉜キノピオのセリフ ㉝ドンキーのセリフ ㉞ワリオのセリフ ㉟ピーチのセリフ ㊱クッパのセリフ ㊲スペシャルSE集
特典：キャラクター&パワーアップアイテムのミニ・ステッカー

B線上のイノセント／池澤春菜

9/18
■東芝EMI（ユーメックス）　■1,020円（税込）
■CDシングル　TYDY-2096

3D画面で展開するインタラクティブ・アドベンチャー『B線上のアリス』のメインテーマ曲。ボーカルは声優の池澤春菜。オリジナル・カラオケを含む全4曲を収録。

題材ゲーム：B線上のアリス～ALICE on Borderlines（講談社）
収録曲：①B線上のイノセント②Another World—優しい世界へ—③B線上のイノセント（オリジナル・カラオケ）④Another World—優しい世界へ—（オリジナル・カラオケ）
作詞：佐藤ありす
作・編曲：Harold Payne&Rick Cowling

シルエットミラージュ　オリジナル・サウンド・トラック

9/18
■東芝EMI（ユーメックス）　■2,854円（税込）
■CD　TYCY-5569

サターンの新作アクション『シルエットミラージュ』のサントラ。オープニングからエンディングまでの全27曲を収録。

題材ゲーム：シルエットミラージュ（トレジャー）
収録曲：①OPENING“目覚めよシャイナ”②ピンチ！ミー③ハーフ&ハーフ（あれっ？ウーロン茶サービス？）④ナイト・フライト⑤哀愁ゾファル⑥パウロのお城のてっぺんで⑦パンキー・パンプキン・ジャム⑧ワルツ・ウイズ・ウル・ブス⑨クピト…素顔のキミもいいよ⑩御中野町BGM⑪バトル・オブ・メギド⑫魔女の宴⑬エド　そしてバトルへ…⑭中東情勢⑮奥様は天使⑯RESOLUTION（ノヴァは伊達ちゃうよ）⑰TERMINATION⑱羊の皮を被った山羊⑲君はボス？それとも十1？⑳ガーディアン・エンジェル ㉑元気なシャイナ ㉒うさぎの電車 ㉓試行錯誤はゆとりかな ㉔星空のエンディング ㉕夕暮れどきのエンディング ㉖泣けるうちは元気 ㉗泣けるうちは元気（オリジナル・カラオケ）
作詞：中司雅美（㉖）
作曲：$Nazo^2$鈴木，$Nazo^2$ Unit，S.MURATA（⑦），山田貢司（⑩），中司雅美（㉖）
編曲：$Nazo^2$ Unit，入江　純（㉖）
ボーカル：中司雅美（㉖）

コットン2

9/19
■ポニーキャニオン　■1,529円（税込）
■CD　PCCB-00278

アーケードに登場したばかりの『コットン2』のオリジナル・サウンドを，早くもCD化。前作のステージテーマ・メドレーとなっている「あやかしの沼」は要チェック。

題材ゲーム：コットン2（サクセス）
収録曲：〈オリジナル・バージョン〉①Visual 1②ウィローを求めて③わたぼうしの丘④目覚めた白い巨人⑤Bonus⑥ステージ・クリア⑦天空の古城⑧呪われた古の花⑨Visual 2⑩さんごの海⑪深海にひそむ悪魔⑫Continue⑬とまどいの洞窟⑭封印された龍神⑮Visual 3⑯あやかしの沼⑰陽炎の彼方の魔人⑱なぞの礼拝堂⑲魂を抜かれた騎士⑳復活の時 ㉑Staff Roll ㉒Ranking ㉓Game Over〈ボイス&S.E.コレクション〉㉔ナタ・デ・コットン ㉕アプリ・ケ・パンプキン ㉖S.E.Collection
初回特典：スーパーピクチャーCD仕様

ザ・キング・オブ・ファイターズ'97　アレンジサウンドトラックス

9/19
■ポニーキャニオン　■2,548円（税込）
■CD　PCCB-00279

ゲーム・サウンドのアレンジのほか，八神 庵が歌う「風のアレゴリー」（アンプラグド・バージョン）や「チョイボンゲ音頭」などを収録した，ファン必聴盤。

題材ゲーム：ザ・キング・オブ・ファイターズ'97（SNK）
収録曲：①4th Fire②ESAKA FOREVER③Bloody④サイコソルジャーREMIX'97⑤Still Green⑥COOL JAM⑦CONTROL CRISIS⑧Rhythmic Hallucination⑨The Origin Of Mind⑩MIRTHLESS⑪風のアレゴリー〈ボーナス・トラック〉⑫チョイボンゲ音頭
初回特典：特製CTインデックス

マリーのアトリエ

9/19
■ポニーキャニオン　■2,548円（税込）
■CD　PCCB-00280

ストリングス・アレンジャーとして活躍中の村山達哉がプロデュースするアレンジ・サウンド集。ピアノ，リコーダー，サックスなどの生楽器による，アコースティックな楽曲を堪能できる。12ページのオールカラー・ブックレットつき。

題材ゲーム：マリーのアトリエ～ザールブルグの錬金術士（ガスト）
収録曲：①好きだった絵本②只今お仕事中！③風と少年～空を描く日④ある晴れた休日～アカデミーの調べ⑤酒場の親父の曲～安らぎと微笑みと⑥シアの願いごと～ひとつの約束⑦冒険者の唄⑧蛹の魔法⑨いにしえの足音⑩雪と思い出⑪水の中の環⑫お陽さまと散歩に行こう！⑬笑顔のままで
初回特典：スーパーピクチャーCD仕様

アルペンレーサー2　アーケードサウンドトラック004

9/19　■ワンダースピリッツ　■2,548円（税込）
■CD　WSCA-00002

『アルペンレーサー2』のオリジナル・サウンドに，ボーナス・トラックをプラスした「アーケードサウンドトラック」シリーズ第4弾。おなじみの特典として，サイコロを使って2人で対戦できる「特製プレミアムカード」入り。

題材ゲーム：アルペンレーサー2（ナムコ）
収録曲：①Aerial Life（Actual Version）②Beyond the Canyon③Aerial Life④Anythin' Goes…⑤Reach to the Sky⑥Kaz's Boogie⑦Chasin' the Insanity⑧Get Damn It！⑨Earth Works⑩Anythin' Goes…（Cooporated Version）⑪Funkable Liar⑫Bust It！⑬Nobody Knows…⑭その胸でギュッと抱きしめて⑮Fantasia⑯Fly Away
特典：特製プレミアムカード（2枚），オリジナルキャップ（応募）

エースドライバーシリーズ　アーケードサウンドトラック005

9/19　■ワンダースピリッツ　■2,548円（税込）
■CD　WSCA-00003

『エースドライバー』『エースドライバー　ビクトリーラップ』のオリジナル・サウンドを完全収録。作曲者自身の手による4曲のアレンジ・バージョンも楽しめる。

題材ゲーム：エースドライバー，エースドライバー ビクトリーラップ（ナムコ）
収録曲：〈ACE DRIVER〉①INTRODUCTION～SELECT②R U READY③GAME OVER④ATTRACT⑤ILLUSION（EXTEND 1）⑥ALPHA DANCE（EXTEND 2）⑦SPECTRUM（EXTEND 3）⑧WINNING RUN〈ACE DRIVER VICTORY LAP〉⑨ATTRACT 1⑩ATTRACT 2⑪COURSE SELECT⑫RUDE⑬HAZE IN DAYLIGHT⑭SLIGHTLY REFRACTION⑮LET IT GO⑯OUT FOR THE BLUE SHOWER⑰INFINITY⑱GAME OVER⑲CONTINUE？⑳ENDING 1 ㉑ENDING 2 ㉒ACE DRIVER（strem field mix）㉓OUT FOR THE BLUE SHOWER（blue moon mix）㉔HAZE IN DAYLIGHT（clear mix）㉕SLIGHTLY REFRACTION（cool echo mix）
特典：特製プレミアムカード（2枚），オリジナルキャップ（応募）

スーパーロボット大戦F　オリジナルサウンドトラック＆アレンジアルバム

9/19　■ファーストスマイル　■2,548円（税込）
■CD　FSCA-10014

ROBONATIONプロジェクト第2弾として登場する，『スーパーロボット大戦F』のサウンド集。アレンジ4曲とROBONATIONテーマソング「熱き血が勇気に」を含む，53曲を収録。

題材ゲーム：スーパーロボット大戦F（バンプレスト）
収録曲：〈アレンジ・バージョン〉①時を越えて②出撃準備する？③侵攻④ARMAGEDDON〈オリジナル・バージョン〉⑤時を越えて⑥作戦立てる？⑦颯爽たるシャア⑧モビルスーツ戦～敵機襲来⑨サイレントヴォイス⑩FLYING IN THE SKY⑪エルガイム～Time For L-GAIM⑫THE WINNER⑬ダンバイン　とぶ⑭メインテーマ⑮JUST COMMUNICATION⑯F91ガンダム出撃⑰明鏡止水⑱燃え上がれ闘志⑲ゲッターロボ！⑳マジンガーZ ㉑Zのテーマ ㉒空飛ぶマジンガーZ ㉓おれはグレートマジンガー ㉔カムヒア！ダイターン3 ㉕コン・バトラーVのテーマ ㉖ゴーショーグン発進せよ ㉗TIME TO COME ㉘バーニング・ラブ ㉙復活のイデオン ㉚弦がとぶ ㉛コスモスに君と ㉜トップをねらえ！～Fly High～ ㉝DECISIVE BATTLE ㉞残酷な天使のテーゼ ㉟VIOLENT BATTLE ㊱熱風！疾風！サイバスター ㊲ヴァルシオン ㊳炎の中華体育教師 ㊴水と沼の国から ㊵フラッパーガール ㊶正調　ミオのじょんがら節 ㊷ダークプリズン ㊸出撃準備する？ ㊹力と技 ㊺侵攻 ㊻くらき使者 ㊼100光年の勇気 ㊽ジェノサイドマシーン ㊾ハートフルメカニック ㊿ねえ，作戦立てる？ 51THE LAST JUDGEMENT 52ARMAGEDDON 53熱き血が勇気に～ロボットジェネレーション讃歌～
特典：キャラクターシール，ファーストスマイルロゴステッカー

ブレス オブ ファイアIII　オリジナルサウンドトラック

9/19　■ファーストスマイル　■2,548円（税込）
■CD　FSCA-10015

26曲のゲーム・オリジナル・バージョンと，カプコン・サウンドチームによるMIDIアレンジ曲を収録。「PURE AGAIN」のボーカルは，サウンドチームのふたりの女性によるもの。

題材ゲーム：ブレス オブ ファイアIII（カプコン）
収録曲：〈オリジナル・バージョン〉①Opening～扉開く～②プロローグ③はんぱがなんだ④こともなし⑤頑張れ！⑥いなかぐらし⑦天気も気持ちもいいこんな日は⑧盗って逃げろ⑨ぼげらぼげら⑩エデン⑪私の好きなからくり⑫シマ⑬逃走⑭漢羅狂烈大武会⑮闘う漢⑯人とねこと鳥とふなむし⑰ゲームはつづく⑱DONDEN⑲ギルド⑳スチーム・ロコモーション ㉑原子力 ㉒竜に捧ぐ～Main Theme～ ㉓あやかし千年 ㉔高空の城 ㉕来る日もバトル～SE Collection〈アレンジ・バージョン（㉖～㉚）〉㉖Ending～きざはし～ ㉗逃走・再び ㉘ゲームはつづく～Real jazz style～ ㉙Sigh of the fairy ㉚闘う漢～ガーランドのテーマ～ ㉛PURE AGAIN～Staff Roll～
特典：キャラクターシール，ファーストスマイルロゴステッカー

マーヴル・スーパーヒーローズVS.ストリートファイター オリジナルサウンドトラック&アレンジ

9/19 ■ファーストスマイル ■2,548円（税込）
■CD FSCA-10017

48曲のオリジナル・サウンドと，ザンギエフのテーマのMIDIアレンジ曲を収録したオリジナル・サントラ。

題材ゲーム：マーヴル・スーパーヒーローズ VS.ストリートファイター（カプコン）
収録曲：①OPENING&TITLE②PLAYER SELECT③BREAK④VS⑤WIN⑥CONTINUE⑦GAME OVER⑧NORIMARO TOUJOU⑨HURRY UP⑩ENDING INTRODUCTION⑪THEME OF CYCLOPS⑫CYCLOPS ENDING⑬THEME OF WOLVERINE⑭WOLVERINE ENDING⑮THEME OF RYU⑯RYU ENDING⑰THEME OF KEN⑱THEME OF CAPTAIN AMERICA⑲CAPTAIN AMERICA ENDING⑳THEME OF HULK ㉑HULK ENDING ㉒THEME OF SPIDER-MAN ㉓SPIDER-MAN ENDING ㉔THEME OF CHUN-LI ㉕CHUN-LI ENDING ㉖THEME OF ZANGIEF ㉗THEME OF DHALSIM ㉘DHALSIM ENDING ㉙THEME OF SHUMA-GORATH ㉚SHUMA-GORATH ENDING1 ㉛SHUMA-GORATH ENDING2 ㉜THEME OF DAN ㉝DAN ENDING ㉞THEME OF GOUKI ㉟GOUKI ENDING ㊱THEME OF SAKURA ㊲THEME OF NORIMARO ㊳NORIMARO ENDING1 ㊴NORIMARO ENDING2 ㊵THEME OF BLACKHEART ㊶THEME OF OMEGA RED ㊷THEME OF VEGA ㊸BOSS INTRODUCTION ㊹THEME OF APOCALYPSE ㊺THEME OF HIDDEN CHARACTER ㊻CONQUEROR ENDING ㊼TRANQUILITY ENDING ㊽STAFF ROLL ㊾THEME OF ZANGIEF～MIDI ARRANGE～
特典：キャラクターシール，ファーストスマイルロゴステッカー

ラストブロンクス　ラジオドラマVOL.1

9/19 ■アイノックスレコード ■2,854円（税込）
■CD PCCG-95002

文化放送「林原めぐみ・佐竹雅昭の無法塾～ラストブロンクス」で放送されたドラマの第1～3話に，特別ストーリー，ショート・コントをプラス。

題材ゲーム：ラストブロンクス（セガ）
収録曲：①ドラマ第1話②ドラマ第2話③べ～あ～トーク　優作編④ドラマ第3話⑤笑闘ストーリー（なっなんで!?～平和への戦い～いつも心に太陽を～愛の劇場～くらくらきちゃう）⑥ドラマ特別編1⑦べ～あ～トーク　丈編⑧次回予告

すぎやまこういち交響組曲「ドラゴンクエスト」ベスト・セレクション－天空編－

9/21 ■ソニーレコード ■2,854円（税込）
■CD SRCL-3566

すぎやまこういち&ロンドン・フィルハーモニー・オーケストラによる，ベスト・アルバム第2弾。『Ⅳ』～『Ⅵ』の天空シリーズから21曲をセレクト。

題材ゲーム：ドラゴンクエストⅣ～導かれし者たち，ドラゴンクエストⅤ～天空の花嫁，ドラゴンクエストⅥ～幻の大地（エニックス）
収録曲：①序曲のマーチ②勇者の仲間たち③勇者の故郷～馬車のマーチ④エレジー～不思議のほこら⑤海図を広げて⑥戦火を交えて～不死身の敵に挑む⑦王宮のトランペット⑧空飛ぶ絨毯～大海原へ⑨洞窟に魔物の影が～死の塔～暗黒の世界～洞窟に魔物の影が⑩大魔王⑪天空城⑫エーゲ海に船出して⑬空飛ぶベッド⑭時の子守歌

フロントミッション セカンド　オリジナル・サウンドトラック

9/21 ■デジキューブ ■2,039円（税込）
■CD SSCX-10011

ゲームに先がけて発売される『フロントミッション セカンド』のサントラ。作曲は前作にひきつづき松枝賀子が担当。

題材ゲーム：フロントミッション セカンド(スクウェア)
収録曲：①オープニングテーマ②武器紹介③暗雲④静寂⑤驚愕⑥緊張⑦突撃⑧リラのテーマ⑨ドミンゴ出現⑩休息⑪哀⑫狂気⑬疑惑⑭恐怖⑮疲労⑯プレイヤー戦闘（速攻）⑰プレイヤー戦闘（通常）⑱プレイヤー戦闘（ヘビー）⑲敵戦闘（速攻）⑳敵戦闘（通常）㉑敵戦闘（ヘビー）㉒ステージエンド（安堵）㉓ステージエンド（落ち込み）㉔ゲームオーバー㉕レベルアップ㉖セットアップ㉗サバリッシュの倉庫㉘軍キャンプ㉙ドゥカンディの街㉚OCU捕虜作戦司令部㉛ディアラバの街㉜ボーネアの街㉝首都ダカ㉞ノトゥンクミラ㉟闘技場㊱闘技場バトル㊲カウンター・バー㊳ショー・パブ㊴ワールドマップ㊵憎悪㊶エンディング（帰還）㊷エンディング（庭）㊸エンディング（スタッフロール）
作・編曲：松枝賀子
特典：スペシャルブロンズメタルジャケット（限定生産）

トゥルー・ラブストーリー　ドラマCD VOL.3～夏色のハーモニー～

9/21 ■ワンダーエンターテイメント ■2,854円（税込）
■CD WDCD-28013

占いどおり，好きな先輩に告白するチャンスはくるのだが，いざとなると勇気が出ないみさきと弥生。勇気が出るよう，学校の帰りに神社でお祈りするふたりだが……？

題材ゲーム：トゥルー・ラブストーリー（アスキー）
収録曲：①誰かに恋してる（ショートバージョン）②第1回「チャンス到来？」③第2回「突然の訪問者」④第3回「告白…」⑤第4回「大切な人に…」⑥硬貨（コイン）の願い事（ショートバージョン）
作詞：田口　俊（①⑥）
作曲：森下　勉（①），山口由子（⑥）
編曲：上杉洋史（①⑥）
声の出演：丹下　桜，西村ちなみ（①ボーカル），緒方恵美（⑥ボーカル）ほか

サイキックフォースパズル大戦　オリジナルサウンドトラック

9/25 ■ZUNTATAレコード ■2,550円（税込）
■CD ZTTL-0015

『サイキックフォース』のBGMのアレンジ版である『～パズル大戦』の全サウンドを収録。ボーカルに影山ヒロノブを迎えた主題歌は，フルサイズを含めた3バージョンが。

題材ゲーム：サイキックフォースパズル大戦(タイトー)
収録曲：①輝きを忘れないで―Full take version―②SELECT BGM③STORY MODE BGM④BURNING STORM⑤FALLEN ANGEL⑥LUNATIC CROW⑦Funnily⑧Deranger！⑨CARRY AWAY！⑩封魔の調⑪REVENGER⑫CONTINUE？⑬ALBUM MODE BGM⑭BIRDIE BIRDIE！⑮ASIAN LABYRINTH⑯FREEZING POINT⑰LAST IMPACT⑱Dreamers⑲My precious one⑳So be it ㉑ROUND CLEAR ㉒GAME OVER ㉓GAME CLEAR ㉔輝きを忘れないで―Game original size― ㉕輝きを忘れないで（KARAOKE） ㉖So be it（KARAOKE）

がんばれゴエモンのテーマ／おれはインパクト

9/26 ■キングレコード ■1,020円（税込）
■CD KIDA-7634

N64に登場する『ゴエモン』シリーズ最新作の主題歌と挿入歌を収録。ボーカルにアニメソング界の雄，影山ヒロノブと水木一郎を迎えている。

題材ゲーム：がんばれゴエモン～ネオ桃山幕府のおどり（コナミ）
収録曲：①がんばれゴエモンのテーマ②おれはインパクト③がんばれゴエモンのテーマ～空桶（カラオケ）～④おれはインパクト～空桶（カラオケ）～
作詞・作曲・編曲：ゴエモン制作委員会
ボーカル：影山ヒロノブ（①），水木一郎（②）

終わらないメモリー／鼓動を止められなくて／藤崎詩織

9/26 ■キングレコード ■1,020円（税込）
■CDシングル KIDA-7635

制作に小比類巻かほるほか，コナミレーベルでおなじみのメンバーを迎えた，藤崎詩織の2ndシングル。明るく軽快な「終わらないメモリー」と，主人公をだんだん好きになっていく彼女の心境を表わす「鼓動を止められなくて」の2曲＋カラオケを収録。

題材ゲーム：ときめきメモリアル（コナミ）
収録曲：①終わらないメモリー②鼓動を止められなくて③終わらないメモリー（カラオケ）④鼓動を止められなくて（カラオケ）
作詞：小比類巻かほる（①），IGA（②）
作曲：小比類巻かほる（①），めたるゆーき（②）
編曲：根岸貴幸（①），岩本正樹（②）

over the rainbow／虹野沙希

9/26 ■キングレコード ■3,059円（税込）
■CD KICA-7795

デビューから2か月，早くもリリースされる虹野沙希のファースト・アルバム。彼女の明るく素直なキャラクターを反映した，10曲が収録されている。

題材ゲーム：ときめきメモリアル（コナミ）
収録曲：①ときめきをありがとう②over the rainbow③私だけのヒーロー④DOKI DOKI⑤恋のダイアリー⑥Happy Holiday⑦出会えて良かった⑧Go！Go！パラメータ⑨特別なテレパシー⑩ちいさなことば

月刊ときめきメモリアル'97秋の増刊号

9/26 ■キングレコード ■3,566円（税込）
■CD KICA-7792～3（2枚組）

「月ときNo.13」からはじまったレギュラー・コーナーやボーカル曲などを収録したディスク1と，おなじみ『ときメモ』キャラによる個性あふれるトークがたっぷり楽しめるディスク2で構成された「増刊号」第2弾。『ときメモ』関連CD売り上げ200万枚突破記念のプレゼント・キャンペーンも実施中。くわしくはCDを。

題材ゲーム：ときめきメモリアル（コナミ）
収録曲：●ディスク1……①きらめき高校　朝のホームルーム②金月真美のゲストりっぷす③明日の花のように④Fiesta～赤と黒～⑤Unselfish⑥CDドラマ・ときめきメモリアル「キミのそばに………」前編⑦小野坂昌也の有袋夢（Your Time）⑧CDドラマ・ときめきメモリアル「キミのそばに……」後編⑨きらめき高校のお昼休み●ディスク2……①バスルームトーク～早乙女優美編～②美樹原　愛の「動物伝言板」③麗＆友子の「ここにお座り！」④片桐彩子の「イングリッシュ英語」⑤ゆかり＆夕子の「脱力まんざい」⑥如月未緒の「物想い図書館」⑦虹野沙希の「あなたのランチボックス」⑧伊集院レイの「このボクに勝てるかな？」⑨きらめき高校進路指導室⑩帰りのホームルーム～実況スペシャルサンクス
声の出演：小野坂昌也，金月真美，栗原みきこほか

ときめきメモリアルドラマシリーズvol.1～虹色の青春　オリジナル・ドラマ・サントラ

9/26 ■キングレコード ■2,854円（税込）
■CD KICA-7794

『虹色の青春』のゲーム・ストーリーを再現した3編のドラマ，虹野沙希のデビュー・シングルに収録されていたソング，『ときメモ』本編のBGMのアレンジとなっているゲーム・サウンド6曲を楽しめる。

題材ゲーム：ときめきメモリアル（コナミ）
収録曲：①オリジナル・ドラマ パート1「運命の日」②「今はまだ遠いLovesong」～みのりのテーマ～（ピアノVer.）③「出会えて良かった」～きみが泣いた日～（ピアノVer.）④オリジナル・ドラマ パート2「二人だけの秘密」⑤「出会えて良かった」～あしたは楽勝～（サッカーゲームVer.）⑥「思い出の数だけ」～Early Afternoon～（藤崎曲アレンジVer.）⑦「出会えて良かった」～惑いの放課後～（マイナー・アレンジVer.）⑧オリジナル・ドラマ パート3「虹を掴もう！」⑨「出会えて良かった」～Just Now and Forever～（ピアノ＋st.＋Ob.Ver.）
声の出演：菅原祥子，丹下　桜，川鍋雅樹ほか

MIDI POWER Pro.4～ときめきメモリアル～

9/26 ■キングレコード ■3,873円（税込）
■CD KICA-7791

SC-88＆SC-88Proによる，『ときメモ』MIDIアレンジ・アルバム。『～forever with you』から選ばれた10曲のサウンドと，そのなかの5曲のMIDIデータを収録。

題材ゲーム：ときめきメモリアル（コナミ）
収録曲：〈CD収録曲〉①花に囲まれて～望，花壇で出会う～②プラネタリウム～プラネタリウムでデート～③戦闘メドレー（あれは何だ!?～敵との遭遇～／痛い目みるぜ～ザコとの戦闘～／番長は俺だ！～番長との戦闘～）④昇り龍乱れ七変化～花火大会～⑤遊園地メドレーwithジャンク屋（ゴースト達の宴～ゴーストハウス～／失神寸前～絶叫マシンビビール～／ジャンク屋～ジャンク屋ショッピング～）⑥中央公園～中央公園でデート～⑦What are you talking⑧Christmas Medley（ホワイトクリスマス～詩織，ホワイトクリスマス～／冷えた体を温めて～魅羅，コートを借りる／クリスマスは独りぼっち～孤独なクリスマス～）⑨Epilogue（告白／回想）⑩Payth（non stop mix）〈POWER Disk収録曲〉①花に囲まれて（SC-88Pro）②プラネタリウム（SC-88）③戦闘メドレー（SC-88）④遊園地メドレー（SC-88）⑤中央公園（SC-88Pro）

アンジェリーク音楽集～Romancia～

9/26 ■光栄 ■3,000円（税込）
■CD KECH-1115

『アンジェリークSpecial』『Special2』で使用された曲を収録したBGM集。守護聖や協力者たちのテーマ曲を，生楽器中心のクラシカルな雰囲気にアレンジしている。由羅カイリ描き下ろしピンナップ，葛生千夏によるライナーノーツが付属。

題材ゲーム：アンジェリークSpecial，アンジェリークSpecial2（光栄）
収録曲：①Julious②Olivie③Marcel④Oscar⑤Zephel⑥Randy⑦Lumiale⑧Luva⑨Clavis⑩Victor⑪Sei-Lan⑫Timka⑬Ernst⑭Mel⑮Merchant⑯Angelique⑰Love story

サクラ大戦歌謡ショウ　帝国歌劇団・花組　特別公演「愛ゆえに」

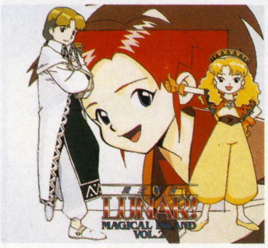
9/26 ■BMGビクター ■3,059円（税込）
■CD BVCH-743

7月19～21日に東京厚生年金会館で公演された「サクラ大戦歌謡ショウ」のライブ盤。「帝撃歌謡全集」のソングをメインに，今回の公演のテーマ曲など，13曲が楽しめる。

収録曲：サクラ大戦（セガ）
収録曲：①檄！帝国華撃団②愛はダイヤ③エチュード④東京的休日⑤この世は楽し⑥さくら⑦灼熱ブギ⑧オンリー・マン⑨夜のサンバ⑩なやましマンボ⑪愛ゆえに⑫花咲く乙女⑬檄！帝国華撃団
作詞：広井王子
作曲：田中公平
編曲：多田彰文，岸村正実，宮崎慎二，根岸貴幸
ボーカル：帝国歌劇団（①⑫⑬），横山智佐（⑥⑪），富沢美智恵（②⑩）ほか

魔法学園ルナ！マジカルアイランドVOL.2

9/26 ■東芝EMI（ユーメックス） ■2,835円（税込）
■CD TYCY-5557



今秋発売予定のサターン版『魔法学園ルナ！』のドラマCD第2弾。ラジオで放送されたドラマから4～6話と，未公開のスペシャル・トークが楽しめるボーナス・トラックで構成されている。

題材ゲーム：魔法学園ルナ！（ゲームアーツ／角川書店）
収録曲：①すてきファンタジー②第4話「新入生大暴れ！」③labyrinth④第5話「修業はツライよ」⑤授業⑥第6話「化粧の魔法」⑦イェンタウン⑧すてきファンタジー（カラオケ・バージョン）⑨おまけ
作詞：溝口　功（①）
作・編曲：岩垂のりゆき，小西真理（①編曲）
声の出演：根谷美智子（①ボーカル），小西寛子，結城比呂ほか

スーチー・ドラマシアター　ミラクルアナザーワールド！PARTⅡ　原始時代編

9/26 ■東芝EMI（ユーメックス） ■2,548円（税込）
■CD TYCY-5566

先月の「江戸時代編」につづいて登場するのは「原始時代編」。文化放送でオンエア中のドラマのほか，「みか♡美紀のスペシャルトーク」も収録。

題材ゲーム：アイドル雀士スーチーパイ（ジャレコ）
収録曲：①Introduction「すーちー劇場・出張版！」②星空にWAKE UP！③ドラマシアター・第一話④ドラマシアター・第二話⑤Interlude「みかのおもちゃばこ」⑥君のくちびるのfortune⑦ドラマシアター・第三話⑧Change me now⑨ドラマシアター・第四話⑩ドラマシアター・第五話⑪Interlude「美紀の宝石箱」⑫ジャンジャンジャン
作詞：里乃塚玲央（②⑫），亜伊林（⑥），松本比呂（⑧）
作・編曲：小杉保夫（②⑫），生方則孝（⑥⑧），山中紀昌（BGM作曲&②⑫編曲）
声の出演：かないみか（②ボーカル），高橋美紀（⑥⑫ボーカル），水谷優子（⑧ボーカル）ほか

前号追補タイトル

街／SOPHIA

7/9 ■トイズファクトリー ■1,020円（税込）
■CDシングル TFDC-28089

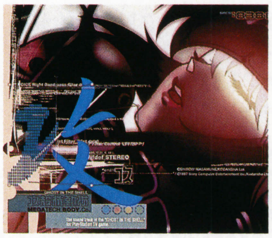
中・高校生を中心に人気のアーティスト，SOPHIAのニューシングル。このなかの「街」が，カプコン初のPS用オリジナルRPG『ブレス オブ ファイアⅢ』のCMタイアップ曲として使用されている。

題材ゲーム：ブレス オブ ファイアⅢ（カプコン）
収録曲：①街②Eternal Flame③街（Instrumental）
初回特典：プレミアムステッカー（封入）

前号追補タイトル

攻殻機動隊～プレイステーション・サウンドトラック　MEGATECH BODY.

7/17 ■ソニーレコード
■CD 通常版「～CD.」：SRCS-8381　2,548円（税込）
限定版「～CD.,LTD.」：SRCS-8382～3（2枚組）3,568円（税込）



デリック・メイやハードフロアといったテクノ・アーティストが参加したサントラ・アルバム。サウンド・ディレクターは石野卓球。

題材ゲーム：攻殻機動隊～GHOST IN THE SHELL（ソニー・コンピュータエンタテインメント）
収録曲：●ディスク1……①GHOST IN THE SHELL②FIRECRACKER③ISHIKAWA SURFS THE SYSTEM④SPOOK&SPELL（FAST VERSION）⑤FEATHERHALL⑥THE VERTICAL⑦BLINDING WAVES⑧THE SEARCHER PARTⅡ⑨SPECTRE⑩CAN U DIG IT⑪TO BE OR NOT TO BE（OFF THE CUFF MIX）●ディスク2（限定版のみ）……①FUCHI KOMA②DOWN LOADER③THANATO④MOONRIVER⑤BRAIN DIVE⑥SPOOK&SPELL（SLOW VERSION）⑦DIE DUKELSEQUENZ⑧SECTION 9 THEME⑨SO HIGH⑩TO BE OR NOT TO BE（THE MIX OF A MIX MIX）

前号追補タイトル

攻殻機動隊～プレイステーション・サウンドトラック　MEGATECH BODY. VINYL.,LTD.

7/17 ■ソニーレコード ■3,568円（税込）
■LP SYUM-031～2（2枚組）

PS『攻殻機動隊』のサウンドを収めた同名CDのアナログ版。収録内容がCDの通常版，限定版とも異なっている。

題材ゲーム：攻殻機動隊～GHOST IN THE SHELL（ソニー・コンピュータエンタテインメント）
収録曲：●SIDE A……①GHOST IN THE SHELL②BLINDING WAVES③ISHIKAWA SURFS THE SYSTEM●SIDE B……①THE SEARCHER PARTⅠ②CAN U DIG IT●SIDE C……①FIRECRACKER②FEATHERHALL③SPECTRE●SIDE D……①TO BE OR NOT TO BE（J.Q.PUBLIC MIX）②THE VERTICAL

前号追補タイトル

リアルサウンド～風のリグレット　The Music

8/20 ■ファーストスマイル ■2,548円（税込）
■CD FSCA-10013

デビッド・デッドフォードのアレンジ&指揮による，オーケストラ・アレンジ集。鈴木慶一が歌うボーカル曲なども収録。

題材ゲーム：リアルサウンド～風のリグレット（ワープ）
収録曲：①風のリグレット・メインテーマ～Piano Version②新しきノスタルジー③風のリグレット・メインテーマ～Quartet Version④トランスポートで行こう⑤彼女の名は泉水⑥ナニモナイ場所⑦朝のサキソフォン⑧夢を見たかい⑨彼女の名は麻美⑩天気予報の歌1⑪天気予報の歌2⑫天気予報の歌3⑬天気予報の歌4⑭泉水のクエスチョンマーク⑮なんてばかなぼく（アンビエントVersion）⑯淋しくて可愛い時間⑰風のリグレット・メインテーマ～Piano Version by Nana⑱泉水疑惑⑲菜々が走る⑳六岳山のるろい㉑ノスタルジーのフラグメント㉒ノスタルジーのアンビエント㉓段ボールSong㉔Driving High㉕なんてばかなぼく㉖風のリグレット・メインテーマ～Orchestra Version㉗リグレット
作詞：坂元裕二（⑩～⑬）
作曲：鈴木慶一
特典：キャラクターシール，ファーストスマイルロゴステッカー

前号追補タイトル

ゼビウス3D／G⁺　プレイステーションサウンドトラック001

8/20　■ワンダースピリッツ　■3,670円（税込）
■CD　WSCA-00001（3枚組）

アーケード版『ゼビウス3D／G』のサウンドと，そのグレードアップ・バージョンと言えるPS版のサウンドを収録。

題材ゲーム：ゼビウス3D／G，ゼビウス3D／G⁺（ナムコ）
収録曲：●ディスク1……〈XEVIOUS 3D／G for PlayStation Part1〉①Attract Movie②Game Select③Opening Movie④Area1⑤Boss1⑥Area2⑦Boss2⑧Area3⑨Boss3⑩Area4⑪Boss4●ディスク2……〈XEVIOUS 3D／G for PlayStation Part2〉①Area5②Boss5③Snow④Area6⑤Boss6⑥Area7⑦Boss7⑧Continue？⑨Stage Clear⑩Ending Movie⑪Heihachi＆Paul⑫Staff Roll⑬Name Entry●ディスク3……〈XEVIOUS 3D／G for Arcade＆XEVIOUS Arrangement for PlayStation〉①Area1②Boss1③Area2④Boss2⑤Area3⑥Boss3⑦Area4⑧Boss4⑨Area5⑩Boss5⑪Area6⑫Boss6⑬Area7⑭Boss7⑮Continue？⑯Stage Clear⑰Ending Movie⑱Name Entry⑲Objects＆Forest⑳Godlike Sea ㉑Mountainrange ㉒Underground Building ㉓Spilit Core ㉔Beautiful Space ㉕Thinking Coma
特典：特製プレミアムカード（2枚），オリジナルキャップ（応募）

前号追補タイトル

アルマジロレーシング　アーケードサウンドトラック003ex

8/20　■ワンダースピリッツ　■2,854円（税込）
■CD　WSCAX-10003

『アルマジロレーシング』のオリジナル・サウンドと4曲のアレンジ，さらにMacintosh＆Windowsで見ることのできるキャラクター・データや初公開映像などを収録した，CDエクストラ仕様アルバム。

題材ゲーム：アルマジロレーシング（ナムコ）
収録曲：①アルマジロとゆかいな仲間たち②続・アルマジロとゆかいな仲間たち③みちにまよったアルマジロ④うずまき⑤イタズラ⑥太陽の鼓動⑦めまい⑧サボテンの赤い花⑨スキッピーな帰り道⑩虹色のふうせん⑪森の小径のバットモンキー⑫イタズラ（アルマジロの恋の胸騒ぎmix）⑬めまい（アルマジロの逆襲mix）⑭月とアルマジロ（アルマジロのまどろみmix）⑮うずまき（アルマジロの休日mix）
特典：特製プレミアムカード（2枚），オリジナルキャップ（応募）

前号追補タイトル　インディーズ

ザ・キング・オブ・ファイターズ'97　シングルCD

8月　■SNK　■非売品（プライズマシン景品用）
■CDシングル

SNKのクレーン・ゲーム機「ネオミニ」で入手できる『KOF'97』のシングル。それぞれ，タイトルとなっているキャラクターのオリジナル・ミニドラマが楽しめる。キャストはもちろん，ゲームでおなじみの声優陣。

題材ゲーム：ザ・キング・オブ・ファイターズ'97（SNK）

●草薙　京

●八神　庵

●不知火　舞／神楽ちづる／キング

●麻宮アテナ／椎　拳崇

●矢吹真吾

●ブルー・マリー／山崎竜二／ビリー・カーン

MMV
ゲームサウンドにあたらしい時代がやってくる……
ゲームミュージックに新時代到来！
懐かしの名作ゲームミュージックや
次世代のゲームサウンドを
クリエイトする**新レーベルMMVが誕生!!**
10/17　3タイトル一斉発売!!
ハングオン/スペースハリアー SEGA
ゲームエンターテイメントの歴史に名を残す「鈴木裕プロデュース」"セガ体感ゲーム"。その名曲の数々をファン必携アイテムとしてシリーズ化した第一弾!!
映像特典:ハイブリット版CD-EXTRAでスペースハリアーサターン版映像収録。
（税抜価格2,200円　品番MJCAX-00001）
SEGA TouringCar ChampionShip
"SEGA meets avex!"　エイベックスの代表的洋楽ダンスミュージックをフィーチャーして話題になった大型ドライブゲーム「セガ ツーリングカー チャンピオンシップ」。初回限定盤は日本初!!「セガサターン用お試しCDロム」付で登場!!
発売前に今すぐレコード店で予約しよう!!
（税抜価格2,500円　品番MJCA-00002）
CLUB SEGA
セガの名作ゲームをクラブミックス！　アーケードゲームの歴史に残るあの懐かしいサウンドが国内外の有名リミキサーの手によって最先端リミックスで復活!!　アーケードの「バーチャファイター」シリーズ、コンシューマーの「ソニック ザ ヘッジホッグ」等に代表されるセガの著名ゲームを国内外のDJ&リミキサーが100%クラブミックスして最新のダンスサウンドに仕上げます。
（税抜価格2,800円　品番MJCA-00003）
発売元:（株）マーベラスエンターテイメント
販売元:（株）ポニーキャニオン
Marverous Entertainment Inc.

前号追補タイトル

あなたは海の底／桃乃未琴

7/24　■ビクターエンタテインメント　■948円（税込）
■CDシングル　VIDL-30047

PSのホラーAVG『ムーンライトシンドローム』のテーマソング2曲を収録したシングル。新人アーティストの桃乃未琴による「ドスメティック・ロック」が展開する。

題材ゲーム：ムーンライトシンドローム（ヒューマン）
収録曲：①あなたは海の底②Mother of Bacteria
作詞・作曲：桃乃未琴
編曲：三国義貴（①），中西康晴（②）

前号追補タイトル

同級生～恋愛専科 2 ～Episode 2

8/29　■ピンクパイナップル　■4,078円（税込）
■CD　KSCA-59082（2枚組）

毎月ディスク2枚組のボリュームでおくる，「恋愛専科」新シリーズの第2弾。高校生アイドル，舞島可憐の悩みと沖田仁志の出逢いを描くドラマ，ラジオ番組レギュラー陣によるにぎやかトークが楽しめる。

題材ゲーム：同級生2（エルフ）
収録曲：●ディスク1（DJ Disc）……①同級生～恋愛専科～CDスペシャル②橘ひかりの天上天下“唯”が独尊●ディスク2（Drama Disc）……〈ラジオドラマ・同級生2 第2話「ふたりだけの海」〉①第一回「風の中の出会い」②第二回「惹かれすぎて」③最終回「夕日を臨んで」
声の出演：麻見順子，高橋美紀，橘ひかりほか

前号追補タイトル　インディーズ

ときめきメモリアル　ディスクコレクションVOL. 6

8/上　■コナミ　■非売品（プライズマシン景品用）
■CDシングル

人気の『ときメモ』ディスクコレクション第6弾。リスナーが台本のセリフをアフレコすることで，それぞれのキャラクターとのデートシーンが完成する。女の子たちのセリフは，すべて録り下ろし。

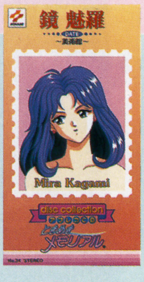
題材ゲーム：ときめきメモリアル（コナミ）

Sp.06
SPECIAL
VOL.6
DATE～修学旅行～
アフレコCD

No.31
紐緒結奈
DATE～図書館～
アフレコCD

No.32
片桐彩子
DATE～海～
アフレコCD

No.33
虹野沙希
DATE
～ボーリング場～
アフレコCD



No.34
鏡　魅羅
DATE～美術館～
アフレコCD

No.35
早乙女優美
DATE
～プラネタリウム～
アフレコCD

No.36
館林見晴
DATE～水族館～
アフレコCD

前号追補タイトル　インディーズ

ときめきメモリアル　ディスクコレクションVOL. 5

6/上　■コナミ　■非売品（プライズマシン景品用）
■CDシングル

VOL.6と同じく，リスナー参加型のアフレコCD。「SPECIAL」では，VOL.5の6人全員によるフォーク・ダンス・シーンが収録されている。

題材ゲーム：ときめきメモリアル（コナミ）

Sp.05
SPECIAL
VOL.5
DATE～fork dance～
アフレコCD

No.25
藤崎詩織
DATE～動物園～
アフレコCD

No.26
如月未緒
DATE～遊園地～
アフレコCD

No.27
古式ゆかり
DATE
～ショッピング～
アフレコCD

No.28
清川　望
DATE～中央公園～
アフレコCD

No.29
朝日奈夕子
DATE～植物園～
アフレコCD

No.30
美樹原　愛
DATE～縁日～
アフレコCD

VIDEO&LD

竜機伝承 Legend 2　策謀～わな～

9/26　■ケイエスエス　■5,800円
■VHS　KSVA-23211／■LD　KSLA-23211

雪山で記憶喪失の少女ミュウに出会ったセディは，身の証である父の剣をたずさえ王宮をたずねるが，そこにも帝国の魔の手はのびていた。地下牢に閉じこめられピンチに陥ったセディたち。その前に現れた正体不明の剣士とは……？

（カラー30分）
題材ゲーム：竜機伝承（ケイエスエス）
声の出演：関　俊彦，安原義人，大塚明夫ほか

JAVA TEAバトル甲子園 King of Virtua Fighter 3「QUEEN OF QUEENS」

9/26　■東芝EMI（ユーメックス）　■3,500円（税込）
■VHS　TYVY-5016

7月27日に開催された「JAVA TEAバトル甲子園決勝大会」の模様をビデオ化。「QUEEN～」では，タイトルどおり女性プレイヤー32人による対戦シーン，『バーチャファイター3tb』を使用してのエキシビジョン・マッチなどが収録されている。

（カラー60分）
題材ゲーム：バーチャファイター3（セガ）
収録内容：①前夜祭②レディース・クラス決勝戦までの全記録③エキシビジョン・マッチ④光吉猛修ミニライブ／他

JAVA TEAバトル甲子園 King of Virtua Fighter 3「KING OF KINGS」

9/26　■東芝EMI（ユーメックス）　■3,500円（税込）
■VHS　TYVY-5017

48人の強者たちによる，無差別クラスの全試合をはじめ，前夜祭ハイライト，光吉猛修ミニライブなどを収録。鷹嵐の快進撃&優勝で大いに沸いた会場の熱気を，あますところなく伝える。

（カラー60分）
題材ゲーム：バーチャファイター3（セガ）
収録内容：①無差別クラス決勝戦までの全記録②鈴木　裕大会コメント&『バーチャファイター3tb』バージョン解説③光吉猛修ミニライブ／他

インディーズ

セガサターンビデオマガジン9月発売タイトル号

9/1　■セガ　■非売品（プロモーション用）
■VHS

『新世紀エヴァンゲリオン デジタルカードライブラリ』『RONDE～輪舞曲』など9月発売予定の23本の映像を収録。

（カラー24分）
収録内容：①信長の野望・天翔記withパワーアップキット②三國志Ⅳwithパワーアップキット③パチスロ完全攻略～ユニコレ'97～④シルエットミラージュ⑤アサルトリグス⑥ルームメイト～涼子 in Summer Vacation～⑦怒首領蜂⑧卒業S⑨ソビエトストライク⑩RONDE～輪舞曲～⑪マイ・ドリーム～オンエアーが待てなくて～⑫デザエモン2（DEZA2）⑬御意見無用～Anarchy in NIPPON～⑭全国制服美少女グランプリ　ファインドラブ⑮桃太郎道中記⑯ブルーブレイカー～剣よりも微笑みを～⑰出動！ミニスカポリス⑱維新の嵐⑲ユニバーサルナッツ⑳タイムボカンシリーズ　ボカンと一発！ドロンボー完璧版 ㉑機動戦士Zガンダム後編～宇宙を駆ける～ ㉒タクティカルファイター ㉓新世紀エヴァンゲリオン　デジタルカードライブラリ

前号追補タイトル

鉄拳3 ACT.1

7/30　■新声社　■5,800円
■VHS　GV-37

『鉄拳3』の攻略ビデオ。「Act.1」では，基本的なシステムのほか，ノーマル・キャラクターを使用しての連続技研究，対戦プレイなどを収録している。ナレーターは榊原良子が担当。

（カラー60分）
題材ゲーム：鉄拳3（ナムコ）
収録内容：①ゲーメストオリジナルオープニング②オープニング③各種システム解析④基礎コンボ⑤キャラ別コンボ⑥対戦⑦10連コンボ集⑧返し技集⑨エンディング集／他

DataBase
ゲーム・ミュージック&ビデオ新作発売予定表
8月17日に行なわれたROBONATIONライブのCDが早くも登場する。

	発売日	タイトル	発売元	価格
アルバム	9月12日	★DRACURA X／Vanpaire Kiiler	キングレコード	〈込〉1,155円
	9月26日	下級生～好きといえたら…	ピンクパイナップル	2,427円
		同級生～恋愛専科2～エピソード3	ピンクパイナップル	〈込〉4,078円
		★がんばれ森川君2号　オリジナル・サウンドトラック	メディアリング	〈込〉2,345円
		★寿KOTOBUKI　オリジナル・サウンドトラック	メディアリング	〈込〉2,548円
		★ゼロ・ディバイド2　オリジナル・サウンドトラック	メディアリング	〈込〉2,345円
		★放課後恋愛クラブ　オリジナル・サウンドトラック	メディアリング	〈込〉2,548円
	10月1日	サクラ大戦ドラマCD「帝国歌劇団花組秋公演～愛はダイヤ」	BMGジャパン	〈込〉3,059円
		★ザ・キング・オブ・ファイターズ'97　ドラマCD～慟哭編	ポニーキャニオン	〈込〉2,548円
		★マイドリーム～オンエアーが待てなくて	ポニーキャニオン	〈込〉2,548円
	10月3日	★悪魔城ドラキュラX　リミックス	キングレコード	〈込〉2,447円
		★がんばれゴエモン～ネオ桃山幕府のおどり　オリジナル・ゲーム・サントラ（仮）	キングレコード	〈込〉2,243円
		★月刊ときめきメモリアルNo.15	キングレコード	〈込〉2,243円
	10月17日	★ラストブロンクス　ラジオドラマVOL. 2	アイノックスレコード	〈込〉2,854円
		★スーパーロボット大戦ROBONATIONLIVE'97SUMMER（仮）	ファーストスマイル	〈込〉3,873円
		プリンセスクラウン　オリジナルサウンドトラック+アレンジ	ファーストスマイル	〈込〉2,548円
		★ブレスオブファイアⅢ　ドラマアルバム（仮）	ファーストスマイル	〈込〉2,548円
		★ファイナルハロン　アーケードサウンドトラック007ex	ワンダースピリッツ	〈込〉1,835円
		★プロップサイクル　アーケードサウンドトラック006ex	ワンダースピリッツ	〈込〉2,854円
	10月21日	★超光速グランドール　ラジオドラマ（仮）	エアーズ	〈込〉3,873円
	10月22日	★悪魔城ドラキュラ　MIDIcollection	キングレコード	〈込〉3,262円
		★アザーライフ・アザードリームス　オリジナル・ゲーム・サントラ（仮）	キングレコード	〈込〉2,243円
		★ツインビーPARADISE　ドラマコレクション（仮）	キングレコード	〈込〉3,059円
		★ときめきメモリアル　ドラマコレクション（仮）	キングレコード	〈込〉3,059円
		★ワルモンMONMONパラダイス　さん。	キングレコード	〈込〉2,243円
		★バトルアスリーテス大運動会・音楽篇Vol. 2	パイオニアLDC	〈込〉3,059円
		トゥルー・ラブストーリードラマCDVol. 4	ワンダーエンターテイメント	〈込〉2,854円
	10月24日	同級生～恋愛専科2～エピソード4	ピンクパイナップル	〈込〉4,078円
	10月25日	★ザ・爆BON!!!	キティレコード	未定
		★糸井重里のバス釣りNo. 1	徳間ジャパン・コミュニケーションズ	〈込〉2,548円
		★カービィのきらきらきっず	徳間ジャパン・コミュニケーションズ	〈込〉2,548円
		★ゲームボーイギャラリー	徳間ジャパン・コミュニケーションズ	〈込〉3,568円
	10月29日	あやかし忍伝くの一番外伝　其ノ弐（仮）	東芝EMI（ユーメックス）	〈込〉2,548円
		★スーチードラマシアター　ミラクルアナザーワールド！PARTⅢ	東芝EMI（ユーメックス）	〈込〉2,548円
		★STEELDREAM／五月の風に吹かれて／神崎アイ	東芝EMI（ユーメックス）	〈込〉1,020円
		★とびきりピュア・ラブ／真木ちさ	東芝EMI（ユーメックス）	〈込〉612円
		★出来心／坂井ゆう子	東芝EMI（ユーメックス）	〈込〉612円
		★ローズマリーのように／沢田ゆり	東芝EMI（ユーメックス）	〈込〉612円
		★GetMyHeart／井上美保	東芝EMI（ユーメックス）	〈込〉612円
		★ひとりぼっちのバースデー／萩原亮子	東芝EMI（ユーメックス）	〈込〉612円
	11月1日	サクラ大戦ドラマCD「帝国歌劇団花組冬公演～つばさ」	BMGジャパン	〈込〉3,059円
	11月6日	★月刊ときめきメモリアルNo.16	キングレコード	〈込〉2,243円
		★（タイトル未定）／藤崎詩織	キングレコード	〈込〉3,059円
	11月7日	★（タイトル未定）	ポニーキャニオン	〈込〉2,427円
	11月19日	★ラストブロンクス　ラジオドラマVOL. 3	アイノックスレコード	〈込〉2,854円
	11月24日	英雄志願　オリジナルサウンドトラック	メディアリング	〈込〉2,548円
		★タクティカルファイター　オリジナル・サウンドトラック	メディアリング	〈込〉2,548円
	秋頃予定	フロントミッションオルタナティブ／リョウアライ	デジキューブ	〈込〉2,345円
	12月3日	サクラ大戦ドラマCD「帝国歌劇団花組春公演～シンデレラ」	BMGジャパン	〈込〉3,059円
	12月17日	★ラストブロンクス　ラジオドラマVOL. 4	アイノックスレコード	〈込〉2,854円
ビデオ&LD	10月24日	ヴァンパイアハンターTHE ANIMATED SERIESvol. 3（VHS／LD）	アミューズビデオ	6,600円
		アイドルプロジェクトVol. 4「ファイナルコンサート」（VHS／LD）	ケイエスエス	5,800円
	10月25日	★バトルアスリーテス大運動会MISSION 3（VHS／LD）	パイオニアLDC	〈込〉6,090円
		超光速グランドールVol. 2「転校生は素敵なヒロイン」（VHS／LD）	バンダイビジュアル	4,800円
	11月28日	★竜機伝承Legend 3～暁光～（VHS／LD）	ケイエスエス	5,800円
		★エルフ版下級生	ピンクパイナップル	6,800円（通販）
	12月18日	超光速グランドールVol. 3「告白…勇気をください…」（VHS／LD）	バンダイビジュアル	4,800円
	12月予定	サクラ大戦～桜華絢爛1（仮）	セガ／バンダイビジュアル	未定
	年末予定	オリジナルビデオアニメーション　パワードール	バップ	未定
		サイキックフォース1巻	ブロッコリー	未定
	98年1月予定	ヴァンパイアハンターTHE ANIMATED SERIESvol. 4	アミューズビデオ	6,600円
	冬頃予定	★パワードール（仮）（VHS／LD）	バップ	未定
	98年春頃予定	★サイキックフォース2巻	ブロッコリー	未定

★……今月DataBaseに初登場した新作

★とじ込み付録「SUPERSOFT HOT INFORMATION」制作スタッフ……スタジオベントスタッフ（山下　章，仲みゆき，大出綾太，山中直樹，中村京子，加藤義文），開田清隆，薮良小路，曳地哲司，八巻将之，白川大輔，渡辺和歳，大出啓太，マイコンBASICマガジン編集部

SCITRON LABEL NEW RELEASE

SCITRON
PONY CANYON

「子安、氷上のゲムドラナイト」好評放送中!

日時：毎週日曜日
東京放送(TBS/東京/954kHz)/北海道放送(HBC/北海道/1287kHz)　深夜25：00〜25：30
毎日放送(MBS/大阪/1179kHz)　21：25〜21：55
RKB毎日放送(RKB/九州/1278KHz)　深夜24：40〜25：10

パーソナリティー：子安武人、氷上恭子

9/10月放送予定のラジオドラマは「KOF'97」

CD 97.10.1 ON SALE
-RADIO DRAMA-
THE KING OF FIGHTERS'97 ドラマCD 激突編/SNK
CD:PCCB-00281　¥2,548(税込)

CD 97.9.19 ON SALE

THE KING OF FIGHTERS'97 Arrange Sound Trax

SNK 新世界楽曲雑技団　初回特典　特製CTインデックス

遂に登場「K・O・F'97」アレンジサウンドトラックス！
新世界楽曲雑技団による快心のアレンジの数々。
「サイコソルジャーREMIX'97」をはじめ、庵のボーカル曲アンプラグドバージョンやはては「チョイボンゲ音頭」まで。これはもう聴くしかない。

<収録曲>
4th Fire(タイトル)//ESAKA FOREVER(草薙 京)/Bloody(オロチ四天王)/サイコソルジャーREMIX'97(サイコソルジャーチーム)/Still Green(矢吹 真吾)/COOLJAM(八神 庵)/CONTROL CRISIS(バーサクステージ)/Rhythmic Hallucination(中ボスステージ)/The Origin Of Mind (ラスボスステージ)/MIRTHLESS(スタッフロール)/チョイボンゲ音頭(CDオリジナル),他

CD:PCCB-00279　¥2,548(税込)

-SCITRON 1500 SERIES-

コットン2/サクセス
CD:PCCB-00278　¥1,529(税込)
初回特典:スーパーピクチャーCD
CD 97.9.19 ON SALE

あのコットンが帰ってきた!
ゲームの面白さ、キャラクターの可愛らしさ、などなど大幅にパワーアップした「コットン2」のオリジナルBGMとVOICE&S.E.を1500シリーズで早くもCD化!　解説書、楽譜付き。

<収録曲>
ORIGINAL VERSION/VOICE COLLECTION
S.E. COLLECTION

-Fantastic Character Series-

マリーのアトリエ/ガスト
CD:PCCB-00280　¥2,548(税込)
初回特典:スーパーピクチャーCD
CD 97.9.19 ON SALE

オリジナル全曲からガストサウンドチームがベストセレクションの13曲に,弦楽カルテット、ピアノなどのアコースティックなアンサンブルで味付けて、ちょっぴりクラシカルな、フルアレンジアルバム！

CD 97.10.1 ON SALE
-Fantastic Character Series-
My Dream　〜On Airが待てなくて〜/日本クリエイト
初回特典:スーパーピクチャーCD
CD:PCCB-00282　¥2,548(税込)

-RADIO DRAMA-

卒業Vacation ドラマCD
/Marcus
CD:PCCB-00277　¥2,548(税込)
CD 97.9.3 ON SALE

聖華女子高校の生徒達が巻き込まれるコミカルホラーストーリー!!
「ゲムドラナイト」で放送されなかったシナリオを含んだ完全版!!

キャスト
伊東由紀恵役:岡本麻見/三波亮子役:岡田純子/戸塚いずみ役:牧島有希/志村まみ役:金丸日向子/横山めぐみ役:山崎和佳奈/犬塚さおり役:萩森侚子/中本静役:久川綾/加藤美夏役:嶋方淳子/安田舞奈役:中島千里/石橋美佐子役:南場千絵子/幽霊役:古川登志夫
演出:千葉　繁

サウンドトラック CD　大好評発売中！
-Fantastic Character Series-
卒業Vacation/Marcus 毎日コミュニケーションズ
CD:PCCB-00276　¥2,548(税込)

PONY CANYON　SCITRON INTERNET URL : http://www.scitron.co.jp/　お求めはお近くのレコード店で。

山下　章

リングサイドで見るつもりでいた高田vsヒクソン戦が10月11日に決定。だが10万円という値段を聞いて席の変更を決めた模様。

『II』と『2』が遊べる幸せ

PSで『コナミ・アンティークス～MSXコレクションズVol.1』というタイトルが発表された。MSX黄金期のコナミゲームに胸をときめかせたひとりとしては，どのようなゲームが収録されるのか，気になってしかたがない。『グラディウス2(IIではない)』『沙羅曼蛇』『魔城伝説』『ガリウスの迷宮』『メタルギア』『ウシャス』『シャロム』『F1スピリット』……そして忘れちゃいけない『10倍カートリッジ』(笑)。

いまではまずプレイできなくなったこれらの作品を復刻するのは意義のあることだと思う。SCC版のBGMも再現してくれるといいな。

ベニー松山

ベントスタッフ事務所で『サガ フロンティア』漬けの日々。1日1キャラ終わるまでは帰れないそうで，つねにハイテンション。

いまなら『ときメモ』もいけるか？

『ときメモ』を大の苦手とするこの俺が，なんとカプコンの『虹色町の奇跡』(PS版)にハマってしまった。

なにしろ俺は大学時代（今もか）クイズ研究会に所属していた男である。それはもう得意得意なのである（ウソ。麻雀ばかりやって煙たがられていたのです）。

とにかくキャラが立ってる！　近ごろカプコンはこのあたりが巧みで，ついつい全キャラのエンディングまでやってしまった。声優の演技も最近やった『ドラキュラX』とは雲泥の差（ゲーム自体はおもしろかったけどな）。俺的にはリンツがグーだ。

しかしなあ。俺もいい歳なんだよなあ。

稲垣宗彦

Monster3Dを購入。『GLQuake』など，その威力に感動する日々。が，相変わらずPentium／166MHzのままだという。

JNTその後。

8月号で紹介したJNTだが，現在，オーストラリアのナショナル・チームにあたる「Australian Special Forces」からの挑戦を受けている。東南アジア・トーナメント優勝のJNTに勝ち，東洋太平洋地域でのトップの座がほしいのだろうと思われる。って，実際はそれほどカタい話ではなくて，以前から交流のあったオーストラリアのプレイヤーから，交流戦の誘いを受けた，というのが実状。で，その交流戦に向けて，第2期選考会がすでにはじまっているのだが，諸般の事情からまったく参加できないでいる。つぎこそは補欠でなく，選抜メンバーとして参加したいんだけどなぁ。

思わぬこぼれ話が聴けるかも？

本誌ライターたちがゲームについて語る Final Stage

ファイナル・ステージ

白川大輔

ついにパソコンを購入。が，あまりに部屋がせまいため，デスクトップを置けず，ノート型にするしかなかったようだ。

パソコンを買ってはみたものの……

夏休みをもらってヒマだったので，なんとなくパソコンを買ってみた。とくにやりたいソフトもなかったので，『新世紀エヴァンゲリオン～鋼鉄のガールフレンド』ほか2本を購入，プレイしてみたが……。

どのソフトにしても，圧倒的なおもしろさはない気がする。たしかに絵はキレイだし，プレイしていると楽しいのだが，純粋にゲームとしておもしろいかというと，「はい」と即答はできない。

まだじっくりとプレイしていないので決めつけられないが，本当におもしろいパソコン・ソフトを探すのは，案外むずかしいのでは？

仲　みゆき

事務所周辺を棲み家とするネコに名前をつけ，愛でている模様。それにしても，『ぶたたま』や『かきたま』って……。

『ダビスタ』はじめました

ようやく今，かの『ダビスタ』(PS版)に手を染めています。競馬関係のSLGって，ちょっと敷居が高いかしらん，と思って今まで触れなかったのだけれど，良いですわぁ，コレ。ムツカシイことがよくわからないヒト（私のような）でも，そのヒトなりに十分楽しめるのですから。もっと知ればより深く楽しめるのでしょうけど，この「誰でも」っていうのが，ものすごーく大切なことのような気がします。お礼が言いたいくらいですわ。ありがとう。

牧場がどんどん広くなったり，自分の馬がレースに勝ったりするだけで，うれしいの。あと馬に妙な名前つけたり，ね。

中村京子

掃除機で左足の小指を強打し，3日間苦しみつづける。青や紫に変色した指を見て，「半妖」になったかと思ったとか。

レオナルドの戦闘待機ポーズがラブリー♥

まわりに触発されて，PSの『サガ フロンティア』をはじめた。過去の『サガ』シリーズを体験したことがなかったので，はじめこそとまどったけど，すっかり慣れた今では，その独特の世界と戦闘を存分に楽しんでいる。そう，このゲーム，戦闘がスゴくアツいのだ。ザコ敵と戦うときも気の抜けない緊張感の高さ，新しい技をひらめいたときのうれしさ，そして何より，ハデな連携技が炸裂したときの爽快さ。強くなれば何も考えずに勝ててしまうRPGの戦闘が退屈でたまらなかったワタシにとって，いい刺激になったわけです。物語のほうは，未解決の謎も多いんだけどね(某アニメか？)。

発表！

輝け！第16回1997年上半期 日本ゲーム・ミュージック大賞

協力：キングレコード／ポニーキャニオン／東芝EMI／NECアベニュー／光栄／日本コロムビア／weaジャパン／ZUNTATAレコード／ビクターエンタテインメント／BMGジャパン／ファーストスマイル・エンタテインメント／ピンクパイナップル／パイオニアLDC／デジキューブ／NTT出版／バンダイ・ミュージックエンタテインメント／ソニーレコード／アンティノスレコード／メディアリング／TDKレコード／エアーズ／ワンダーエンターテイメント／コンパス／ブロッコリー／EPICソニー／データム・ポリスター／ポリスター／キティレコード／徳間ジャパンコミュニケーションズ／ポリグラム／イーストウエストジャパン／カッティングエッジ／avex／S・L・C／日本クラウン／アニマック／マーキュリーミュージック／ルームスレコード／メディアファクトリー（順不同）

■本賞の決定システム

日本ゲーム・ミュージック（GM）大賞は，以下の①と②のポイントの合計で順位を決定している。
①読者からの投票ポイント
②オリコンにチャート・インしたときの売り上げポイント。これは，大賞の発表前号から半年前にさかのぼって計算される（今回は97年4月号〜97年9月号）

ランキング・ポイント
オリコン推定売り上げ枚数÷200
※小数点以下四捨五入
（例）19,280枚→18,110枚→10,950枚と売れた作品は，96＋91＋55＝242ポイントを獲得。

人気と売り上げを制覇した作品に，大賞の栄冠が輝く!!

大賞 1434 point

（ランキング848point 読者投票586point）

ファイナルファンタジーVII オリジナル・サウンド・トラック

デジキューブ

■受賞の言葉

『ファイナルファンタジー』の音楽が第1回作品から一貫していることは，当たり前のことかもしれませんが，ゲームのための音楽でありつづけているということです。ゲーム・ミュージックは，映画音楽や舞台音楽と同じように，たとえそれがどんなに著名な作曲家によるすばらしい楽曲であっても，作品との相互関係が成り立たなければ，無意味な音でしかありません。同時発音数が3音であるとか，無制限であるなどといったことが問題ではないのです。『ファイナルファンタジー』の音楽が，これだけ多くのかたがたに長い間支持を得ている理由は，そのあたりにあるのではないでしょうか。

（デジキューブ音楽制作ディレクター・松下謙介）

■ヒット・チャートでの動向
限定盤…40位（2月第3週）→19位：計2週間チャート・イン
通常盤…64位（2月第3週）→3位→11位→14位→26位→40位→31位→57位→56位：計9週間チャート・イン

『FFVII』の発表当時は，さまざまな理由から「ポリゴンのFF」に不安を抱いたものだったが，実際プレイしてみると，そんな不安を見事に吹き飛ばすほど，『FFVII』は『FF』らしさにあふれた作品だった。音源が豪華になった音楽についても，それは同様。魔晄炉の鉄のにおい，暗く雑然としたスラム，そしてその外に広がる広大な世界……。すべてを肌で感じとることができる。むしろ，これまでのシリーズよりも，そこにあるのが至極自然で，しかし場面を盛り上げることを忘れない，そんな音楽に仕上がっているように思う。

第2位 サクラ大戦サウンド・トラック「蒸気蓄音館」

BMGジャパン

433point（ランキング211point／読者投票222point）

■受賞の言葉

第2位受賞ということで，大変光栄に感じております。独自の世界を持つ『サクラ大戦』に対する広井王子氏，田中公平氏をはじめとするクリエイト・スタッフの熱意が，みなさまに届いたものと考えております。これからも『サクラ大戦』は，みなさまのご期待を裏切ることなく，さらに大きなエンターテインメントとして登場します。ご期待ください。

（BMGジャパン・RCAアリオラ・ジャパン榎本制作室・山口博臣）

■ヒット・チャートでの動向
15位（5月第2週）→25位→50位→80位：計4週間チャート・イン

『サクラ大戦』は，サービス精神あふれるエンターテインメント作品である。そしてその精神は，このアルバムにも反映されているようだ。映画のようなスケールで聴く者を圧倒させる「メイン・テーマ」をはじめとしたアレンジ・サウンド。場面場面をこれでもか，と演出する，個性の強いオリジナル・サウンド。また，高いテンションのあとの大団円という，王道的ではあるが快い楽曲構成も，リスナーをひきつけるのだろう。

ちなみに『サクラ2』の発表会で聴いた「2」のエンディング曲がすばらしかった。こちらも楽しみである。

第3位 MIDI piano ソーサリアンフォーエバー

キングレコード

234point（ランキング0point／読者投票234point）

■受賞の言葉

まず，最初に感謝の言葉から言わせてください。「MIDIピアノ・ソーサリアンフォーエバー」のCDを買ってくれた人たちはもちろん，1枚のCDをひとつの作品として世に送り出していただいた関係者のみなさまがた，本当にありがとうございました。これからも，クオリティの高い楽曲を提供していきたいと思っておりますので，応援，よろしくお願いいたします。

（キングレコード・石塚）

■ヒット・チャートでの動向
チャート・インしたことはなし

『イース』とならび，パソコンの名曲として知られる『ソーサリアン』。『英伝IV』『イースIIリニューアル』につづき，読者票のみでのベスト3入りである。

さて，このアルバムにはタイトルどおりのアレンジ曲10曲収録されているのだが，実音とほとんど区別のつかない，アコースティックな音色には驚かされる。楽曲も，おしゃれなジャズあり，心休まるワルツありと，肩の力を抜いて楽しめるものばかり。カクテルでも傾けながら，ゆったりと聴いてみたい——思わず，そんな気分にさせてくれるアルバムなのだ。

第4位 レイストーム～ノイ・タンツ・ミックス
ZUNTATAレコード

228 point
★
ランキング 0point
読者投票 228point

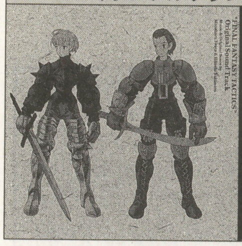
第5位 ときめきメモリアル MIDI collection
キングレコード

158 point
★
ランキング 0point
読者投票 158point

第6位 スーパーファミコン版すぎやまこういち「ドラゴンクエストIII」オリジナルゲームミュージック
ソニーレコード

128 point
★
ランキング 0point
読者投票 128point

第7位 ファイナルファンタジータクティクス オリジナルサウンドトラック
デジキューブ



126 point
★
ランキング 45point
読者投票 81point

第8位 新世紀エヴァンゲリオン2nd Impression～オリジナル音楽CD
インディーズ（セガ）

122 point
★
ランキング 0point
読者投票 122point

第9位 リアルバウト餓狼伝説スペシャル
ポニーキャニオン

117 point
★
ランキング 17point
読者投票 100point

第10位 マジカルドロップIII
ポニーキャニオン

112 point
★
ランキング 0point
読者投票 112point

順位	タイトル	ポイント	順位	タイトル	ポイント
第11位	ときめきメモリアル サウンドコレクション4 キングレコード	102point ランキング18point 読者投票84point	第16位	ストリートファイターEX ポニーキャニオン	75point ランキング0point 読者投票75point
第12位	英雄伝説III～白き魔女～jdk special Vol.1 キングレコード	99point ランキング0point 読者投票99point	第17位	ソニックウイングスリミテッド ポニーキャニオン	71point ランキング0point 読者投票71point
第13位	レイストーム～ラビングビート ZUNTATAレコード	94point ランキング0point 読者投票94point	第18位	エースコンバット2 オリジナル・サウンド・インビテーション インディーズ（ナムコ）	68point ランキング0point 読者投票68point
第14位	新スーパーロボット大戦F 勢ぞろいミュージックバトルII キティレコード	88point ランキング0point 読者投票88point	第19位	ティンクルスタースプライツ ポニーキャニオン	62point ランキング0point 読者投票62point
第15位	悪魔城ドラキュラX～月下の夜想曲 オリジナル・ゲーム・サントラ キングレコード	83point ランキング0point 読者投票83point	第20位	女神異聞録～ペルソナ～オリジナルサウンドトラック&アレンジアルバム ファーストスマイル	61point ランキング0point 読者投票61point

企画部門

藤崎詩織のファースト・アルバムが1位と，彼女の出だし好調といったところ。「ROBONATION」は，GMファンだけでなく，20代後半以上の世代の，心の琴線に触れるものがあるのだろう。

第1位 My Sweet Valentine／藤崎詩織
キングレコード

300 point
★
ランキング 196point
読者投票 104point

第2位 スーパーロボット大戦 ボーカルコレクションROBONATION.1
ファーストスマイル

249 point
★
ランキング 123point
読者投票 126point

第3位 CDドラマ 英雄伝説IV～朱紅い雫～最終章「黄昏の大地」
キングレコード

149 point
★
ランキング 0point
読者投票 149point

順位	タイトル	メーカー	ポイント	
第4位	月刊ときめきメモリアル No.7	キングレコード	139point	ランキング113point 読者投票26point
第5位	バーチャファイター3 On The Vocal	東芝EMI（ユーメックス）	131point	ランキング0point 読者投票131point
第6位	月刊ときめきメモリアル No.6	キングレコード	122point	ランキング113point 読者投票9point
第7位	センチメンタル・グラフィティ①県立白井坂高校3年A組出席番号12番 杉原真奈美	NECアベニュー	105point	ランキング50point 読者投票55point
第8位	サイキックフォース ドラマCD	ポニーキャニオン	104point	ランキング0point 読者投票104point
第9位	月刊ときめきメモリアル No.8	キングレコード	103point	ランキング100point 読者投票3point
第10位	ステレオドラマ・ツインビーPARADISE 3 Vol.12	キングレコード	99point	ランキング55point 読者投票44point

参考発表

ノミネートで「対象外」となっていたアルバムのうち，ランキング・ポイントの高かった2タイトルを，ここに掲載する。

Mariko Kouda 終わらないアンコール キングレコード	136point
MAKE YOU SMILE／丹下 桜 キングレコード	46point

★ 総評 ★

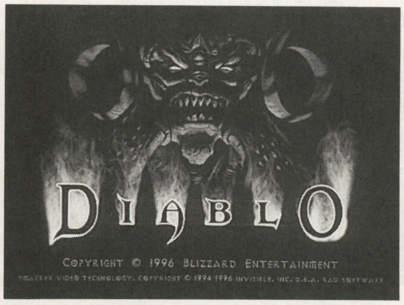
オリコン最高3位と，『ドラクエIII』以来の大健闘を見せた『FFVII』をはじめ，最近のGM大賞のなかでは比較的高いポイントを得て入賞したふたつのアルバム。これらに共通して言えることは，楽曲がGMであるための個性を持っていることである。

GMは，世間一般から見ればマニアのものという見解が強い。そこで，そのように見られるのを嫌い，「かっこよく」見せるためか，「GMの域を越えた」と銘打つサウンドもしばしば登場するのだが，個性まで失ってしまっては意味がない。

GMは，やはりゲームを彩るもの。光吉氏の言った「GM復活ののろし」を上げるためにも，むしろ「これこそGM」と，堂々とアピールするような作品の出現を望む。 （中村京子）

ディアブロ世界（ワールド）への誘い（いざない）

祝！
日本語マニュアル付き
売れ行き好調



■ソース（日本語マニュアル付き英語版）
■Windows95,NT4.0（PC-98機能限定対応，ただしメーカー保証はなし）

動作環境

- ●CPU：Pentium 60MHz以上
- ●メモリ：6MB以上
- ●CD-ROM：2倍速以上
- ●グラフィック：640×480ドット以上，256色以上 ビデオカードがDirectxに対応していること
- ●サウンド：Windows95対応のサウンドカードが必要
- ●その他：ネットワーク・プロトコルにより複数同時プレイ可能

第4回：モンスターの特性

大人気のアクションRPG『DIABLO（ディアブロ）』。最近では店頭から直輸入版がめっきり姿を消し，ソースの日本語マニュアル付きパッケージが主流になってきた。それと並行してベーマガ読者にもこのゲームがかなり浸透しつつあるようで，そろそろマルチプレイもまじえてディアブロのさらなる謎にせまってみようかと考えたしだい。そんなわけで「バトル・オブ・ディアブロ」もよろしく。　（今月の担当／藪良小路）

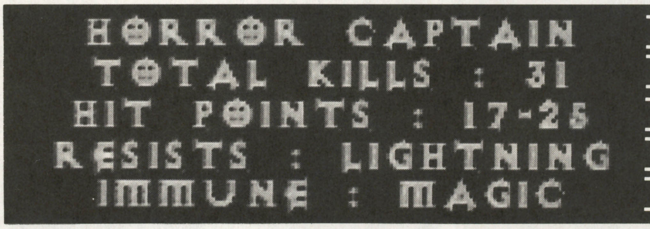
経験がデータになる　モンスターの能力は自分で調べることができる

地下に巣くうモンスターと戦うには，まずモンスターの特性を把握（はあく）しておかなければならない。とくに重要なのが，レジストだ。

知ってのとおり，ディアブロの戦闘値には，守備力を表わすアーマークラス（ARMOR CLASS）のほかに，レジストマジック（RESIST MAGIC），レジストファイア（RESIST FIRE），レジストライトニング（RESIST LIGHTNING）がある。それぞれ，特殊な魔法（サキュバスなどが使用）に対するもの，火系の魔法や攻撃に対するもの，電撃系の魔法や攻撃に対するものである。レジストマジックの最高値は75％。称号付きのアイテムを装備することで上げることができるが，レベルアップや，なんらかの能力値の上昇にともなうことはないので注意が必要だ。逆に，属性のある魔法のかかった武器や，魔法そのものを使う場合，敵モンスターのレジストを知らないと，与えるダメージが半減してしまうだろう。

また，敵のヒット・ポイントも知っておきたい要素だ。敵がずらりと並んで待ちかまえていた場合，各個撃破に持ちこめず，一気にカタをつけなければならない場合がしばしばある。1匹あたり何回魔法を撃てば倒れるかを判断しないと，身体がくずれ落ちるまでのタイムラグにムダな呪文をつぎこんで，結果的にマナをごっそり浪費していたりする。集団の制圧が遅れれば生死にかかわることもある。

それらのデータは，一定数のモンスターを倒せば入手できる仕組みになっている。ただし，データが金色に表示されるユニーク・モンスターは最初から抵抗力・免疫性も表示される。その内容を理解し，適切な攻撃を切りかえれば攻略はずっとラクになるはずだ。

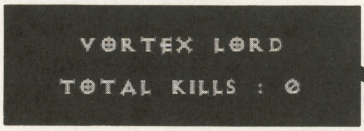


モンスター名
倒した合計
ヒット・ポイント
抵抗力をもつ攻撃
免疫性をもつ攻撃

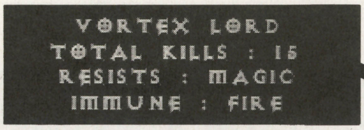
倒した数だけエラいのだ

モンスターを倒した総数が15を超えると，抵抗力や免疫性がわかってくる。さらに合計が30以上になると体力も表示される。

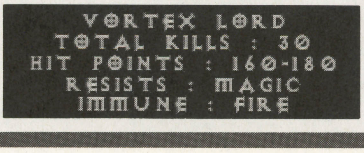
●TOTAL KILL 0〜14



●TOTAL KILL 15〜29



●TOTAL KILL 30以上



RESISTSとIMMUNEのちがいって？

IMMUNEと表示される要素は，IMMUNITYのこと。つまり免疫性だ。抵抗力（RESISTS）は高ければ高いほど与えられるダメージが少ないが，免疫性（IMMUNITY）ともなると，完全に耐性をもち，その系統の呪文ではかすり傷さえ負わせられない。なるべく火系と電撃系の両方の呪文を覚えよう。

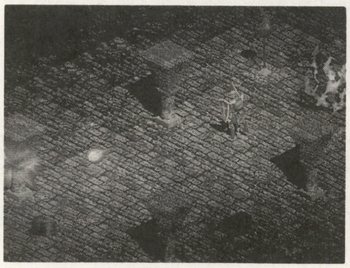
◀火系の免疫性があると，ファイアウォールも平気で歩く

モンスターを見分けろ 同じように見えていても，じつはビミョーに戦法がちがうのだ

モンスターの攻撃してくる方法も覚えておこう。飛び道具を使う，集団で襲ってくる，動きが早い，そういった要素に瞬時に対応するためだ。また，モンスターはたいてい混成部隊で襲ってくる。そうした場合は種族の混ざり具合で対処法が変わってくるので経験が必要だが，今回はひとまずモンスターの見分けかたを解説する。

まず，モンスターには名前があり，それに対応したグラフィックが用意されている。FALLEN ONEの仲間は，いわゆるゴブリンに似たモンスターだが，代表格であるFALLEN ONE以外にも，CARVERや，DEVIL KIN，DARK ONEという種がある。彼らはそれぞれ，色や体力やアーマークラスがちがう。また持っている武器が槍（SPEAR）か三日月刀（SCIMITAR）かによっても差があり，外見でわけるならば，あわせて8種が存在している。ほかのモンスターも同様に複数の種別があり，魔法に対する抵抗力・免疫性や攻撃方法がまったくちがっているのだ。

ちなみに，スケルトンの仲間は，すべてがMAGICの免疫性を持っており，一部は火系や電撃の抵抗力を持っているが，ゾンビと同じく，HOLY BOLTが効果てきめんなので覚えておこう。



◀ホーリーボルトは味方にノーダメージなので混戦に強い

たとえば BATS（コウモリの仲間）

FIEND（悪鬼）

HIT POINTS（体力）：1～3
RESISTS（抵抗力）：なし
IMMUNE（免疫性）：なし
出現階層：2～3

ごくふつうのコウモリ。攻撃した直後にうしろに下がるという「ヒット＆アウェイ」が得意。攻撃のタイミングをつかもう。

BLINK（またたき）

HIT POINTS（体力）：6～14
RESISTS（抵抗力）：なし
IMMUNE（免疫性）：なし
出現階層：3～5

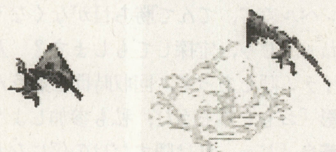
攻撃すると背後などにテレポートをしてくる。部屋の入口で待ちかまえていたつもりが，いつの間にか囲まれていたりするのだ。

GLOOM（薄暗闇，憂鬱）

HIT POINTS（体力）：14～18
RESISTS（抵抗力）：MAGIC
IMMUNE（免疫性）：なし
出現階層：4～6

超高速で飛来して，弱めの攻撃をするので，驚かされたり，いらつかされたりする。火系呪文で撃ち落とすのが最良かも。

FAMILIAR（使い魔）



HIT POINTS（体力）：10～17
RESISTS（抵抗力）：MAGIC
IMMUNE（免疫性）：LIGHTNING
出現階層：6～8

電撃攻撃がキツい敵。囲まれそうになったら，命中率の関係ないFIRE WALLを焚（た）くか，レジストを上げておいて対応しよう。

DIABLO 広場

今月もやってきました，みんなの情報交換の場「ディアブロ広場」です。えーと，ハガキがきてますね。

★

●鍛冶屋に話しかけると英語でいらっしゃいとかいいますが，僕の友人は「オウ，まっかなジイサン！」だと言い張ってききません。どうしてくれましょうか。

【大阪府門真市・ディアブロロロロロロ】

魔女のバアさんに食われちまえってトコですかね。モンスターに囲まれてたときにSTONE CURSEで石化させてあげるのもいいかもしれません。ムリだって。

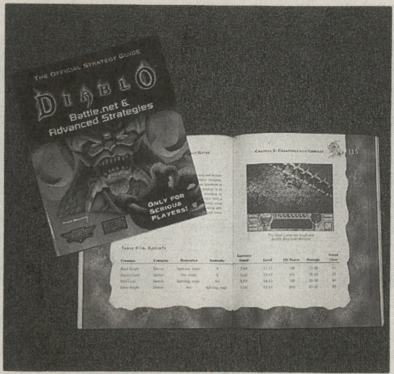
★

●モンスターに殺されて，体力ドン底で街にもどってきた仲間をいたわりながら，「装備してた武器がなくなっちゃったんだね，この武器を使うといいよ」とBLACKOAKの名のついた弓や盾をプレゼントするのはどれぐらい友情的ですか。

【徳島市・名もなきソーサラー】

バイタリティが－10なので，装備した瞬間に死ねます。一応，事故死なんだろうけど，これでキミも立派なタウンキラーだね！

てなわけで，今月はギャグハガキしかこなかったのはなぜなんだろう。



攻略本を2冊組で1名に！

▲海外で売られている『ディアブロ　公式戦略ガイド』がほしい人は当コーナーへ連絡を

突発企画！2人からできる通信対戦

BATTLE OF DIABLO

バトル・オブ・ディアブロ

第1回

§1　飽きちゃった

編「藪良くん，最近バトルネットに飽きちゃったんだけど，なんかいい遊びかたない？」
藪良「マルチプレイが飽きたんスか」
編「ひとりじゃ死ぬから，仲間を募集したらみんな強いの。先にソーサラーとかバンバン魔法使うから，こっちは流れ弾が当たらないようにうしろをついてくでしょ？　後衛から矢を撃とうとしても，あれって判定デカいから，仲間に当たっちゃって怒られるんだ。おかげで，なんにもできなくて，レベルは上がらないし，マナの運び係にされちゃうし」
藪良「かといって，キャラ同士の対戦だと，レベル差で，てんで勝ち目がなくなりますしねぇ。じゃ，宝探しでもします？　互いにアイテム隠しあって，回収時間を競うんです」
影「おもしろそうだ，私も参加しよう」
藪良「じゃ，私は隠すだけの係になりましょう。手に入れたアイテムは差し上げます」
編「家にデータを取りにもどるのも面倒だし，会社にあるキャラで間に合わせようかな」
藪良「ではアイテムを埋めてきま～す」

ダンジョンに眠る七つの秘宝

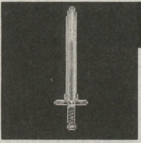
やぶらーの用意したアイテムは，彼が「くれてやってもいいや」と判断した品々だが，大半は，まがりなりにも金色文字のシロモノである。レベル20のくせに，ムリして……。

EAR OF MISTIK-X

やぶらーの耳。非売品。迷宮内に潜むやぶらーを倒さなければ手に入らないだろう。

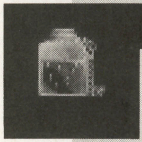
BLACKOAK SHIELD

盾。ユニークアイテム。片手武器の初期レベル・ウォリアーはかなり重宝するはず。



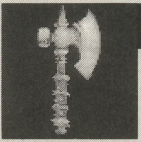
THE BONESAW

剣。ユニークアイテム。攻撃力や体力が上がる。なにかの物陰に隠したらしいが。



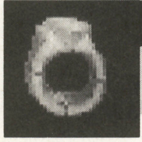
ELIXIR OF DEXTERITY

DEX値の上がる薬。マルチプレイ時に店で購入するには，一定のレベルが必要だ。



STONECLEAVER

斧。ユニークアイテム。攻撃力やヒット率などいろいろ上がる。地下2Fに隠された。



CONSTRICTING RING

リング。ユニークアイテム。すべての魔法抵抗がMAXになるが，体力が減っていく。

IMMOLATOR

杖。ユニークアイテム。敵をしばくと火炎系のダメージ。地下1Fに隠してあるらしい。

仁義なき戦いをくりひろげる3人のプレイヤー

藪良「それぞれの能力値を申告してもらいました。各自1能力だけ虚偽の申告を許可したはずですが，みなさん，正直すぎてません？」
編「会社にあったデータって，これぐらいしかなかったんだよね。あはは」
影「これって武器や防具とかで補正される前のものだよね。編くんは，バトルネットでタダでもらった強力アイテムとかあるんじゃないかのな。ま，私の敵ではないだろうけど」
編「そんなことは……ないですよ。しかし，藪良くんって，一見ウォリアーだけど，STR（筋力）低すぎない？　本当はローグ？」

KAGE（影さん）

トレジャーを探す勇者A

LEVEL	7
STRENGTH	15
MAGIC	55
DEXTERITY	25
VITALITY	30

▲魔法でなら，藪良を倒せる力がある。アイテムもそこそこいいものを集めているようだ

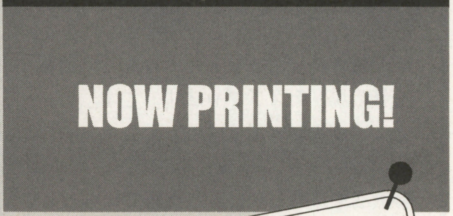
HEN（編さん）

トレジャーを探す勇者B

LEVEL	1
STRENGTH	20
MAGIC	15
DEXTERITY	30
VITALITY	20

▲どこから見てもレベル1のローグ。いくらなんでも弱すぎ。秘策でもあるのだろうか

MISTIK-X（やぶらー）



トレジャーを隠す悪人

LEVEL	20
STRENGTH	15
MAGIC	50
DEXTERITY	60
VITALITY	54

▲MAGとDEXがウォリアーの上限にピッタリ一致するという点で，職業がバレバレ状態？

§2 やぶらーの正体は!?

MISTIK-X (以下X)「あーもしもし，やぶらーです。準備できましたか？　それではスタートです。ひとつでもアイテムを手に入れたら，報告してくださいね。あと，今から3人は敵同士なので好きなだけ殺し合ってください」

HEN (編)「あ，地下のどこからか声がする。リターンキーを押したらボックスが開いて，メッセージが送れるんだよね」

KAGE(影)「私は死んだときのために，地上に予備の装備を置いておこう。魔女のところでマナ・ポーションを大量に買ってくるぞ。えーと今日の品ぞろえは……あれ？　ガントレット（マウス・ポインタのこと）がへんなところで反応しているぞ。おいー，誰だよ魔女ばーさんの小屋の裏にTHE BONESAW捨てたやつ。やぶらー！　剣，いきなり見つけたぞ。普通，街のなかに隠すか!?」

X「ククク，そんなのは，まだ序の口です。街に隠したのはそれだけです。ほかはもっとエグいですからね……」

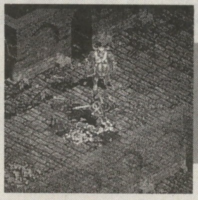
KAGE「おにょれ～！　姿が見えないからよけいにハラがたつ。ディアブロの真正面に指輪とか捨ててないだろうな」

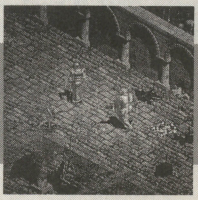
X「安心してください。あなたがたの能力を考慮して，ほかのアイテムは，ダンジョンとカタコームにだけ配置しました。もっとも，EAR OF MISTIK-Xだけは，私とともにありますが，あなたがたに奪えるかどうか……」

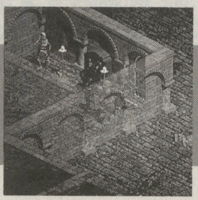
KAGE「ヤツだけは絶対，オレが倒す！」

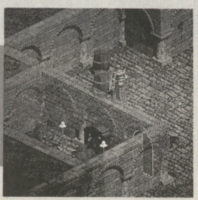
「ブッチャーの缶詰」のつくりかた♡

ブッチャーをあの拷問部屋から誘い出し，別の部屋に封印するテクがこれ。テレポートの呪文が重要だが，巻物を読むのにMAGが81も必要なのだ。


▲まずは，ブッチャーを部屋から誘い出そう


▲モンスターのいっぱいいる部屋の扉を開け


▲部屋のなかに引き寄せて，テレポート！


▲外から扉をしめれば，はいできあがりです

HEN「影さん影さん，いまMUTEかけて，影さんにだけメッセージ送ってるんですけどね。薮良くんって，ウォリアーのふりしてますけど，MISTIK-Xって名前からすると，じつはソーサラーじゃないかと思うんです。だってほら，STR値が15って，ソーサラーの初期値じゃないですか」

KAGE「するってえと，STR値15がウソついてるんじゃなくて，MAG値50ってほうが，虚偽申告ってことか？　そうだよな，レベル20ウォリアーでMAGがSTRより高くて，しかも50もあるわけない。実際のMAG値はオレよりもはるかに高いソーサラー……と？」

HEN「普通にレベルアップしていれば，ベースだけで70はあるでしょう。なんらかのアクセサリをつけていて，実際には81以上……」

KAGE「ずいぶん具体的じゃねぇか」

HEN「……根拠のある数字ですよ，これ。さっき地下2階にまで降りて思いついたんです」

KAGE「もうそこまで？　レベル1でか？」

HEN「スタートから，だいぶレベルアップしましたよ。でもブッチャーには勝てないだろうと，ヤツの部屋だけは開けないように気をつけてました。私はモンスターの死骸をたどって，アイテムを探していたんです」

KAGE「それが，Xの通った道なわけだ」

HEN「ええ，それで，私はアイテムはこの先だと確信したんです。しかし，今思えばそれは仕組まれた罠だった……」

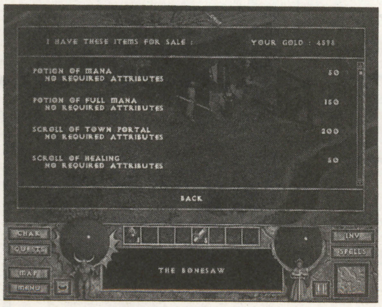
KAGE「罠……？」

HEN「行き止まりにその部屋はありました。小さな部屋でしたから，敵も多くはいないだろうと，それでも注意して，そっと扉を開けたんです。すると，光る影が私に近寄ってきまして……ブッチャーが目の前に現れたんです。大勢のスケルトンと一緒に」

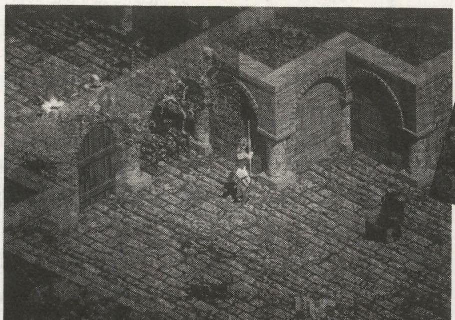
KAGE「なぜ!?　なぜブッチャーがそこに？」

HEN「ウワサには聞いていましたが……それが，ディアブロ・トラップ『ブッチャーの缶詰』だったんです……これは上のコラムを見てもわかるように，テレポートの呪文を使えなければ成功しないんです。私はブッチャーとの対決を避け，必死で逃げました。しかし，彼は周到なことに……彼は……！」(つづく)

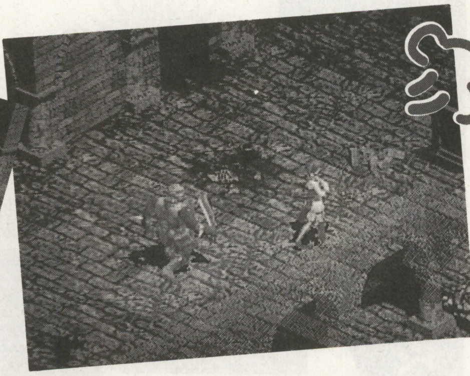
▲街にふたりを待機させ，ダンジョンへと向かったかに見えたやぶらーだが，じつは魔女の小屋へ



◀アイテム発見。こんなの、偶然でないと見つからないと思うが


▶HENはアイテムを探しながら経験値かせぎ。しかし、このあと悲劇が

▲慎重に開けたはずの扉であったが，いきなりブッチャーとご対面～


▲逃げ出したHENの身に襲いかかった，やぶらーのさらなる罠とは？　期待せずに次号を待つのだ

i/Oのゆかいな仲間たち

ナムコ・サウンドチーム・インタビュー

はじまりの仲間たち

ついに山が動いた!?　しばらく沈黙を守っていたナムコ・サウンドチームが，いよいよ新たなアルバム・シリーズをスタートさせることになった。ならば我々も黙ってはいられないとばかりに，インタビューのため横浜まで乗りこんだ！　そこで待っていたのは……。

アルバムの仲間たち

──久々のアルバム・リリースをもって再スタートしたわけですが，これからどのような展開を？

Hiro(以下H)：そんな大それたことは考えてないんです。今までアルバムをいっぱい作ってきたんですが，これからはCDエクストラみたいな形態も含めて，ゲームから離れたもの，ゲームから離れても商品価値のあるものを出していきたい。ゲームをプレイするだけではわからないものを，CDを皮切りに表現してみたいですね。

──と言うことは，CD形態以外も考えていらっしゃるのですか？　たとえばライブとか。

H：おいおいあるかもしれません。ただ，演奏は本職ではないので危険をともなうかと(笑)。

ゲーム嫌い？な仲間たち

──すでにアルバムがリリース開始されていますが，リスナーからの反応は？

Sanodg(以下Sn)：NIFTYでしか知りませんが，「鉄拳3」はきわめて悪いですね(笑)。僕の勝手な目標である，「ゲーム音楽好きに嫌われる作品作り」というのに，ぴったりハマったかなと。

B.K.O.(以下B)：今まで他のメーカーも含めて，とくに格闘ゲームなどはキャラクターごとに曲をつけているのが多くて，ひとつのゲームとして統一されたカラーというのがないんですね。たいてい，キャラクターごとにちがうジャンルの音楽だったりするので。『鉄拳3』は，『鉄拳3』というひとつのカラーのなかでまとめて，全体をひとつのアルバムとして聴いたときに違和感のないものを目標にしてきました。……ということで，いかがでしょう？　Sanodgさん。

Sn：完璧な回答だね(笑)。

Saman：『ゼビウス3D／G+』も，媚びないコンセプト……やっぱり「ゲーマーに嫌われやすい」かな(笑)。

Sn：ヤバいよ。これでシニカルな笑いがとれればいいんだけど。

ユーザーにやさしい仲間たち

──今後のリリース予定などは？

H：古いものも新しいものも，とにかくこれまでアルバム化されていなかったものを，どんどんアルバム化していきたいですね。

──テーマパークやエレメカの曲なども含まれるのでしょうか？

H：可能性はあります。まだ考えていませんけど。みなさんからの反響しだいですね。

Sn：アンケート・ハガキも出してね。でも，空白部分にビッチリ細かい字で書きこむのは勘弁して(笑)。あと，B.K.Oの兄貴は，男からのラブレターを募集中。

B：やめてくださいよぉ（苦笑）。

▲インタビューに応じてくださった7人。さて，B.K.O.さんはどの人でしょう？（ヒント・裸）

i/Oって何？

タイトルや，インタビューの冒頭などに書かれている単語「i/o」。この「i/o」とはいったい何なのか？

DigiGroove シリーズ

●鉄拳3 バトルトラックス
●2,854円（税込）
●発売中

答は，ワンダースピリッツから発売されているGMアルバムのシリーズ名(販売はポニーキャニオン)。9月19日登場予定の「アルペンレーサー2」「エースドライバー～」を含む，下記の6タイトルがリリースされている。また，ポニーキャニオンからはテクノ・アレンジが中心の「DigiGloove」シリーズ（左のジャケ写参照）が発足した。

プレゼント

インタビューに応じてくださった，Hiro，おやつ大臣，Sanodg，Saman，B.K.O.，Linda I-Q，To-yama（順不同，敬称略）の7人の寄せ書きサイン色紙（当たりつき？）を3名にプレゼント。ベーマガ編集部「N．S．T（ナムコサウンドチーム）に贈るラブレター」係までどんどん応募しよう。締め切りは9月30日(消印有効)。

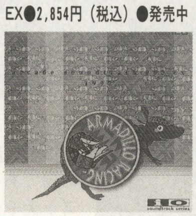
i/O レーベル

●鉄拳3 A.S.T.001EX
●2,854円（税込）●発売中

●タイムクライシスA.S.T.002EX
●2,854円（税込）●発売中

●ゼビウス3D／G P.S.T001
●3,670円（税込）●発売中

●アルマジロレーシングA.S.T.003EX●2,854円（税込）●発売中



●アルペンレーサー2 A.S.T.004
●2,548円（税込）●9／19予定

●エースドライバーシリーズA.S.T.005
●2,548円（税込）●9／19予定

※CDタイトルの「A.S.T.」は「アーケードサウンドトラック」，「P.S.T.」は「プレイステーションサウンドトラック」の略です

R. Sakuma's WILD＊CARDS

佐久間亮介

こ数日で，LDやDVDといった映像機器のソフトを20タイトル近く購入した。しかも，どれも店頭で手にして，はじめてほしいと感じたものばかり。毎年，夏になると映画の類をビデオでまとめて鑑賞することにはしているのだが，20〜30タイトルをイッキに購入し，まとめて見るのは今年がはじめてだ。

で，そのなかでもとくにお気に入りなのが，『ER緊急救命室』。BSで放送されているアメリカのテレビドラマなのだが，これがとんでもなくおもしろい。話だけは前々から聞いていたのだが，我が家ではBSを受信できないため，今まで見られずじまいだったもの。今回，LD化されたものを入手したことで，ようやく目をとおすことができた。病院を舞台に，複数の物語が並行してテンポよく展開する構成は，圧巻の一言。1話あたり50分弱の長さがあるのだが，思わず20話近くまで2日ほどで見てしまった。今ではレンタルビデオ店にも並んでいるので，興味のある人はぜひとも借りて見てほしい。それだけの価値はあるし，日本人でも十分に楽しめる内容なのは保証する。

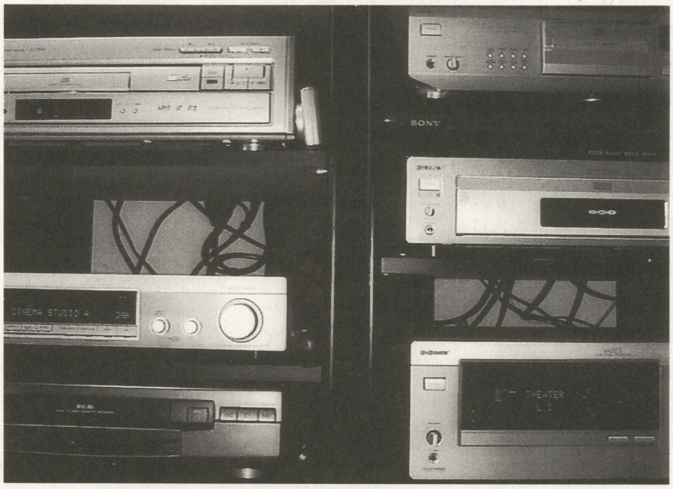
では，なぜ今年は大量のビデオソフトを購入したのかというと……，オーディオ製品にまたもや巨額の投資を行なってしまったからだ。

もともと僕はオーディオ製品には，そこそこお金をかけるようにしている。が，今回はその度を大きく逸脱した投資のしかただった。まず，今年はじめに購入したAVアンプを，再び新しいものと交換。どうしても納得のいかない部分があったためだ。それにプラスしてドルビー・デジタル用のプロセッサーもあわせて購入した。ドルビー・サラウンドがリアルスピーカをモノラルで制御しているのに対し，このドルビー・デジタルはフロントもリアも完全なステレオとして制御する。実際に聴きくらべてみるとわかるのだが，右斜め後方からしっかりと音が聞こえるといった臨場感は，明らかにドルビー・デジタルのほうが上。で，これを実現するためにはDVDのようなドルビー・デジタル方式対応の再生プレーヤと，それをスピーカに出力するためのプロセッサーが必要になるわけだ。

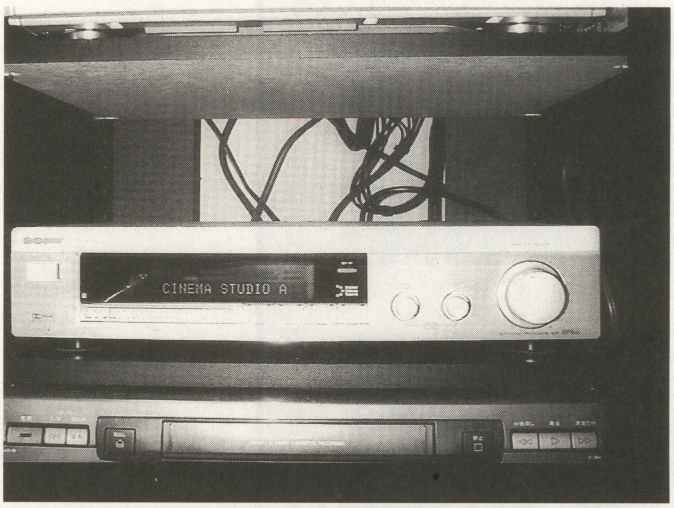
左右のフロントとリア，センター，ウーファの計6本のスピーカから出力される音響はたまらなくリアル。一度聴きくらべてしまうと，ドルビー・サラウンドにはもどれない。DVDやドルビー・デジタル方式に対応したLDを持っているなら，絶対にプロセッサの導入を検討してみるべき。その迫力に，LDまで買い換えちゃったよ。　（つづく）

No.15
ついに手にした ドルビーデジタル

◀どうやらファーストシーズンはBOX4分割で発売されているらしい『ER』。とりあえず三つめまでは購入済み。すぐにつづきが見たくなる，麻薬的な魅力がある



▲結局，我が家のオーディオ環境はこんな感じに。アンプが新しくなったことで，ついついビデオデッキとLDプレーヤも新調してしまった……



▲これがドルビー・デジタルのプロセッサ。このプロセッサ機能がないと，ドルビー・デジタル方式を再生することはできない。買い値で8万円弱なり

サイキックフォース命EX

■タイトー　■アーケード：稼働中
■プレイステーション版：発売中
サターン版：冬頃発売予定(発売元：ソフトバンク)

文／八巻将之

〜あらすじ〜　真のサイキッカーを求め，修行をつづける八巻のまえに謎の団体“新宿サイキッカーズ”，さらに“新宿バーン”なる謎の人物の名が浮上する。さっそく彼らの調査を開始した八巻が行き着いた場所は新宿の大手アミューズメント・スポットだった。

邂逅

人々のざわめき，有線，それにゲームのBGMが一体となって八巻の耳を貫いていた。さすがに疲れ切った体には，聞き慣れたはずの騒音もキツく感じる。それに単純にうるさいだけでなく，なにか罵声(ばせい)でも浴びせかけられているような……そんなプレッシャー。

(ここは新宿サイキッカーズの総本山。そして“新宿バーン”も，おそらくはこの場所にいるのだろう。自分は彼らに闘いを挑みにきた人間なのだ——)

店内の音という音がプレッシャーのように感じられたのは，そんな考えが八巻の脳裏(のうり)を支配していたからかもしれない。

店に入って，すぐ左のスペースにエレベーターと店内の紹介欄が見てとれた。

ビデオゲーム「5階」。

ここまできた以上，もうあともどりはできない。そこにどんな強敵が待ち受けていようとも……退くわけにはいかない，帰るわけにはいかない，ここで振り向くわけにはいかない！

エレベーターに乗りこみ5階のボタンを押す。不思議と迷いの念はなかった。

2階，3階，4階……。頭上の階数表示が5階に近づくにつれ，心臓の鼓動も速くなる。数秒後，到着を告げるベルとともに目の前のドアがゆっくりと開いた。その瞬間。

「!?」

妙な違和感が八巻を襲う。

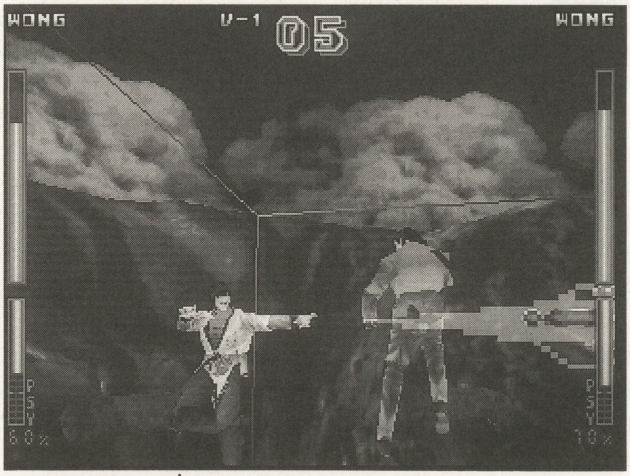
空気が……重い？

サイキッカー同士が周囲の様子に目もくれず，ゲームのみに意識を集中して対戦を行なうこと。これを『サイキックフォース』の用語にあやかり「結界を張る」「結界のなかで闘う」などと表現する。“結界”が空間におよぼす微妙な変化，重圧感と言い換えてもいい。それを八巻はサイキッカーとしての本能で瞬時に感じ取ったのだ。ここに八巻以外のサイキッカーがいることはまちがいない。

エレベーターを出て周囲を見渡すと左方に人だかりがあり，そのスキ間から『サイキックフォース』の対戦台を確認できる。足早に駆け寄り，画面をのぞきこむと，ちょうどウォンVSウォンの対戦がはじまるところだった。

ウォンVSウォン。

こまかいダマシのテクニックというのは多々あるが，(基本的に)この組み合わせではクイックダッシュからの殴りの技術，そして，かわしの技術がモノを言う。これは少しでも『サイキックフォース』をヤリこんだ者なら周知の事実。同キャラ戦では「完全な世界（＝時を止め，相手を行動不能&無防備状態にしてしまう超能力)」がまったくの無力と化すため，ほとんどの場合，肉弾戦をメインに闘わなければならないのだ。



『サイキックフォース』の基本中の基本とも言えるそれらの攻防に，どれだけ精通しているのか？　この試合は彼らの対戦レベルを計り知るうえでの試金石と言えた。

試合開始。まずは中間距離を保ちつつ，互いのようすを見合う両者。ここまでは定石どおり。相手のクイックダッシュを何度かバリアガードで弾きあったあと，シビレを切らした1Pウォンが「戒めの洗礼」をくり出した。

1Pウォンの小脇に巨大な剣が出現し，猛然と目標に襲いかかる。相手は……動かない!?

これは当たる——！

そう八巻が確信した瞬間，剣は黄金の軌跡を残し，相手の体をすり抜けていた。すかさず，クイックダッシュからのコンボロングをキメる2Pウォン。そのまま勢いに乗る同者が試合を優勢に進め，まずは1本先取した。

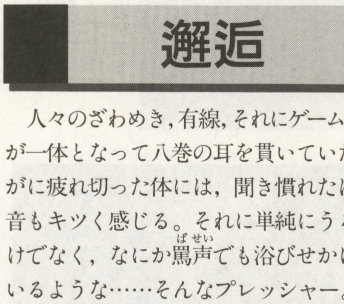
困惑する八巻をよそに何事もなかったかのように2試合目が開始される。淡々とキャラをあやつるプレイヤー。予想が外れたことよりも「剣が相手をすり抜けた」こと，そしてそれを見ても何の反応も示さないギャラリーの姿が八巻の心をとらえ，悩ませていた。

深呼吸し，頭のなかの情報を整理する。

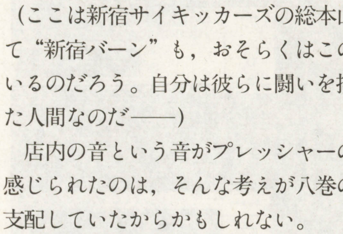
わからない……わからないが，ひとつだけたしかなことがあった。その事実が無意識のうちに声となって八巻の口からこぼれ落ちる。

「何が起きたのかわからないが……彼らにしてみれば，今の攻防は日常茶飯事(にちじょうさはんじ)なんだ。彼らはとてつもなく強い！」　　(つづく)

対戦テクニック講座
通常移動を使いこなせ！



◀飛び道具系の超能力はダッシュで回避するより……



◀通常移動でかわしたほうが，すぐ反撃に移行できる

※写真はプレイステーション&サターン（開発中版）のものです。

AMショー直前特集! 開発チームの声を聞け!

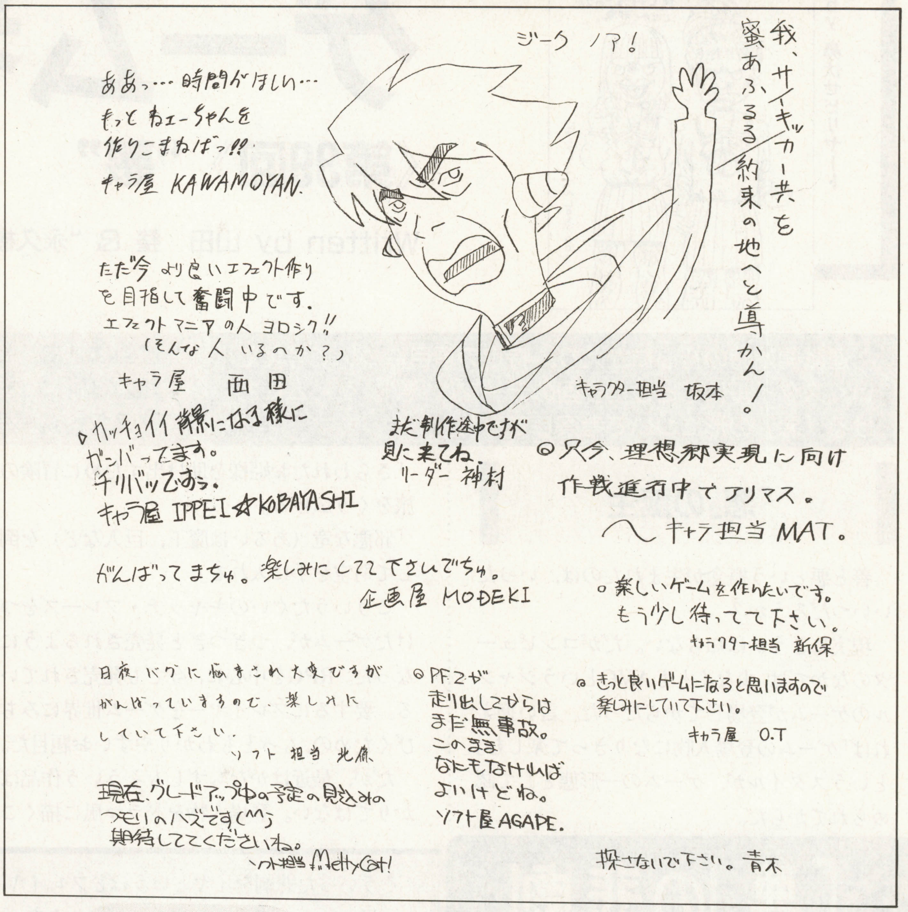
でやぁ～! サイキッカー諸君，読んで驚け，見て驚け! 今月の「命」はAMショー直前特集ってワケで，コーナーはじまって以来の初の2ページなのだ。

この広いスペースをどう有意義に使うべきか……八巻がアレやコレやと悩んでいるところに，向かいの“システム解析マン”山中直樹先生（次男）の鶴の一声がかかった。

「開発チームのみなさんにひとことずつコメントをいただいたらどうかね?」

「それだぁ」ってカンジでさっそく書いてもらったのが右の寄せ書きなワケだが，コイツはヘビーすぎるぅ（笑）! 最初は「何でファー○ーが書いてあるのかなぁ」って思ったら髪型がキース。これ，キースなのかぁ!?

左手のデッサンの適当さかげんがこれまた原作そっくりで，しょーもなさに拍車をかけるが，一部キースがまじってるだけにファー○ーよりはモテるかも……。オン○スキーが見当たらないのが残念だが，やるとしたらメガネをかけたウォンあたりが適役か?



▲▶寄せ書きと一緒にいただいたバーン&キースのイラスト。『サイキックフォース2(仮)』のプロモーション・ビデオで使用していたイラストなのだ。キースのほうは「コンピュータ・エンターテインメント・サイド」の目次（本誌の真ん中へん）にカラーで載ってるんで，見てね

サイキッカーのひとりごと

サターン・ユーザーのサイキッカーのみなさん（ややこしい）に朗報です。なんとソフトバンクさんからサターン版『サイキックフォース』が発売されることが決定したんですねぇ，パチパチ（拍手）。で，下の画面写真なんだけど，なかなか雰囲気出てるでしょ。

リリースを見るかぎり，PS版の忠実な移植といったカンジだが，サターン版オリジナルの要素が追加されるというウワサも……。サターン・ユーザー，PSユーザーともに見のがせない，この作品。発売は今冬予定だ。

▲画面は開発中のもの。前ページ・タイトルわきのバーンのCGも同様だ。発売が楽しみ

開発者が語る! 『サイキックフォース2(仮)』開発手記 その4

文／神村 武（プロジェクト・リーダー）

そろそろ『PF』の昔話もネタが尽きてきたので，『PF2(仮)』のお話でもしようかと思います。作るにあたり，チームで挙げたテーマは「グラフィックを強化し，前作以上に派手な超能力戦を再現する」ことです。

この言葉には，ふたつのキーワードがありまして，ひとつはグラフィックの強化（そのまんまですな……），もうひとつはゲーム性の強化です。グラフィックの強化に関しては（『PF』ではグラフィックが荒く，他社にくらべて見劣りしていましたが）タイトーウルフという新CGボードを使用することで，FX-1以上のクオリティと派手な超能力戦を再現することができます。ゲーム性の強化に関しては，前作のように接近してたたくだけでなく，遠距離or近距離どこからでも闘えるというのが基本コンセプトです。そのため，ゲーム・システムもいろいろ追加されていますが，そのあたりの細かいことは，またの機会に……。今後のコラムにご期待ください。

ゲーム考現学

《第39回》“悪”

Written by 山田　整 &“永久機関”

連載開始時の初心にかえり，特定の項目について考えていくスタイルにもどした今回のテーマは“悪”。ゲームにおける「悪」の形について考察してみた。

次回は「コンピュータ・イン・コンピュータ」。ゲームのなかのコンピュータの姿について。次々回は「ファースト・コンタクト」。文明とその接触がテーマ。

「悪」の誕生

善と悪という概念が生まれたのは，いったいいつだろうか？

現実にどうかは知らない。だがコンピュータのなかでは，少なくともAVGというジャンルのゲームが登場してからだった。言い換えれば「ゲームの登場人物になりきって楽しむ」というスタイルが，ゲームの一形態として認められてからだ。

「さらわれたお姫様を助け出すために冒険の旅をくり広げる」

「邪悪な竜（あるいは魔王，巨人など）を倒して財宝を手に入れる」

こういうたぐいのキャッチ・フレーズをつけたゲームが，つぎつぎと発売されるようになった。RPGを中心に，今でも発売されている。要するにプレイヤーをゲーム世界にみちびくための，もっともわかりやすいお題目だ。

だが，最近はかならずしもそういう作品ばかりではない。登場人物をドラマ風に描くことがRPGの主流になったいま，「悪」もまたそのなかに組みこまれるようになったからだ。とくに「悪」と「正義」のあいだを揺れ動く人間の苦悩はプレイヤーの共感をさそう。しかしそれは「悪とはなにか」という命題に答えることを要求することでもあった。さらに逆説的に，プレイヤーが「悪」の立場に立つことをウリとするようなソフトを発生させることにもなった。

そして現在，「悪」を描くゲームの形として，以下のふたつのものがあるように思う。

「悪」の悲劇

ライブ・ア・ライブ

■スクウェア　■スーパーファミコン
■RPG　■9,900円

悪に立ち向かう者は「人々のため」という大義名分を背負うことが多いが，倒される側の悪人たちにも彼らなりの論理があるはずだ。しかしそれをきちんと描ききった作品はきわめて少ない。この作品は，そんな「殺される側の論理」をきちんと表現した貴重な1作である。

★

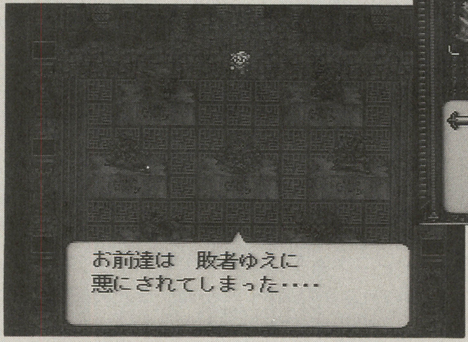
ゲームには「倒すべき対象」としての悪役が多く登場するが，その多くは生まれつきの性格や存在自体が悪だったり，ただ自分の欲望のままに生きる単純な人間だったりする。そういった悪役はある意味便利だ。プレイヤーは何のためらいもなく彼らを倒し，それによってゲーム世界の人々に感謝され，満足を味わうことができるのだから。なかにはそれなりの理由を持っている悪役もいるが，その多くは自分の意志でいくつかの道のなかから「悪」の道を選んでいる。だが，ときには周りの状況が「悪」であることしか許さなかった場合もある。

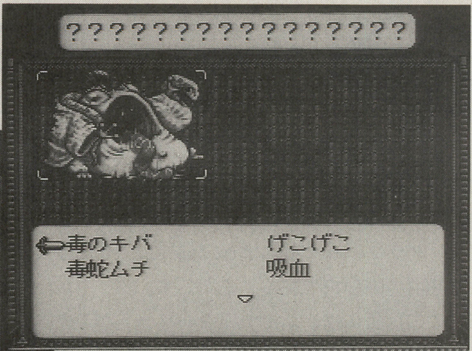
そういった悲劇をイヤというほどプレイヤーに思い知らせてくれるゲームが，スクウェアから発売されたRPG『ライブ・ア・ライブ』である。このゲームは複数のシナリオが用意されているのだが，はじめから表示されているシナリオをすべて終えると「中世編」というシナリオがスタートする。この話の主人公は「魔王を倒しに行く勇者」だったが，いつのまにかおとしいれられて魔王の手先と人々から誤解され，迫害される。しかも主人公の親友こそがワナをしかけた張本人であることが判明し，最後の心のよりどころの恋人も主人公を魔物呼ばわりして目の前で自殺してしまう。そのとき主人公は気づくのだ。「魔王なんていなかった。だが，俺がこれから魔王になるのだ」と……。

その後，各シナリオの主人公が中世編の世界に集結するのだが，そのときにはすでにその世界は廃墟と化しており，魔王による殺戮を暗示させる。さらにプレイヤーがそれをのぞめば，そこから魔王の立場に立ったプレイをすることすら可能になっている。復讐は悪なのか。悪を倒す者は，本当に正義なのか。決めるのはプレイヤーだ。

薄っぺらな善悪描写に飽きた人に，ぜひ遊んでほしい作品だ。　（齋藤通彦）

▼殺された各シナリオの中ボスの石像を前に「正義」への憎しみを語る魔王。鬼気迫るものがある





▲魔王の立場で中ボスをあやつって，主人公を倒す。自分が味わわされたうらみと苦しみを思いきりぶつけるのだ

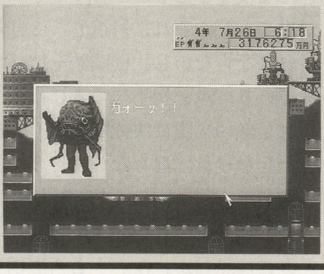
「悪」を演じる

アジト

■ASTEC21 ■プレイステーション
■SLG ■5,800円

世界征服を狙う悪の秘密結社というのは，子供向けの特撮モノ，いわゆる戦隊モノの悪役としてよく登場する。彼らは子供の目から見てさえ理解できる，究極の「悪」だ。あまりある財力と高度な科学力を人々の幸福と平和のためは使わず，街なかで子供をさらったり，建物を壊したりするのだから。しかしそのいっぽうで心をひかれた人もいないだろうか。秘密基地でつぎつぎに生み出される怪人やロボット，正体不明の機械の数々……。悪は悪でも「カッコよさ」がある。そしてカッコいい悪には，文字どおり善悪を超えた魅力がある。その魅力が感じられるのならば，あえて「悪」を演じることをためらう人がいるだろうか。

★



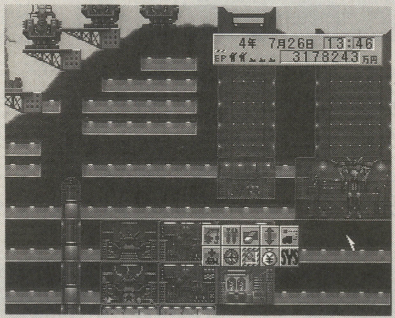
▶忠実なる組織のしもべ。ゆけ！憎き敵組織を倒すのだ！

説明しよう！『アジト（AZITO）』とは，「あなたは子供のころからの夢をかなえるべく，脱サラした。その夢とは秘密基地を作ることだ。大丈夫，貴方には20年間駆けまわって貯めたお金と優秀な人材がある。あとは秘密基地を作るだけだ」

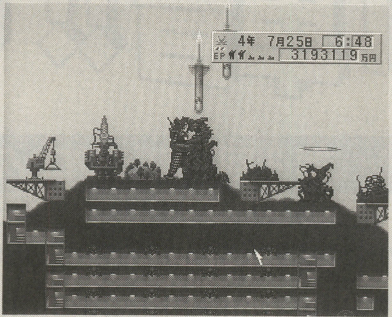
……という誰でも一度は見る夢をゲームにしてしまった作品である。

このゲームですることはただひとつ，「秘密基地の建設」である。「基地を建設して××すること」ではなく，とにかく建設することに意義がある。「ここ総司令室，ここ砲台……」などとやっていると，昔「秘密基地」と称してボロ小屋で遊んでいたころを思い出すのは，私だけではないはずだ。

建設がひと段落したら，つぎは運営。兵器（怪人なども含む）や商品を開発して工場で生産する。できあがった商品は「表」で営業



▲山をくりぬき大地をえぐり，造り上げたアジト。建設できる施設もステージごとに増えていく



▼巨大怪獣，変形合体ロボ，ミサイル，レーザー，怪人にヒーロー。戦闘はオールキャストだ

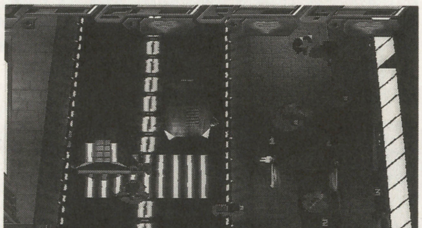
する店で売り払って軍資金に。ヒーローや巨大怪獣，ロボットなどは保安室や格納庫に配置。敵対組織が宣戦布告してきたときに，彼らが大事な基地を守るのだ。

画面や演出面に関するかぎり，はっきり言って地味なゲームだ。だがそれをおぎなってあまりあるほどすごい（ヘンな）ゲームでもある。たとえば敵怪人が味方とボコボコなぐりあっているとき，よく聞くと「小わっぱどもめ，覚悟しろ」だの「俺様が最強だぁ」だのと叫んでいるし，あげくの果てには敵もろとも自爆する始末。ライバルと同じ部屋に配置すると，「同室の者に負けたくないのです」と言って勝手に出撃する熱血指揮官までいる。「秘密基地」という存在につきものの，「お約束」が満載なのだ。

ともあれ，もう一度秘密基地ごっこにのめりこんでみるのも，また一興では？（MIN）

「悪」の未来

「悲劇の主人公」と「演じられる対象」。上に挙げた「悪」のふたつの描かれかたの差は，じつのところRPG（AVG）とSLGの構造的なちがいでもある。人を人としてあつかうRPGと，人を一種のコマとしてあつかうSLG。前者の場合は，たとえ「悪」といえどもおざなりに描くわけにはいかない。おざなりに描かれれば，その人物は影が薄くなる。魅力がな



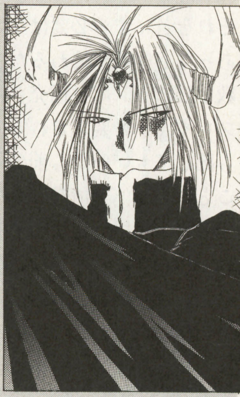
▲『シンジケートウォーズ』。企業のために手段を問わないテロや暗殺，誘拐を行なうゲーム

▶スターリンの立場で遊べる『コマンド&コンカー』

くなり，プレイヤーのやる気を失わせる。そのぐらいなら最初から描かないで，ステロタイプにしてしまったほうがいい。だから「悪」の敵役をきっちり描写したRPGは少ない。同様の理由で主人公が悪人であるRPGもほとんどないし，あってもあまり成功していない。プレイヤーの自由度を尊重し，かつ魅力ある「悪」の姿を描くのはきわめて困難だからだ。

いっぽうSLGでは事情がちがう。もともとSLGの目的は「勝つこと」「征服すること」であって，これは被害者にとっては「悪」と認識されうる行動だからだ。だからSLGでは最初から倫理的な面はあまり考慮されない。現に悪の軍団として暴虐のかぎりをつくしたり，世界征服をねらうSLGはめずらしくもない。

今月のイラスト



by 渡瀬右京
▶『エメラルドドラゴン』のオストラコン様だそうです。そういや「魅力ある悪」の条件には「美形」というのもありましたっけか

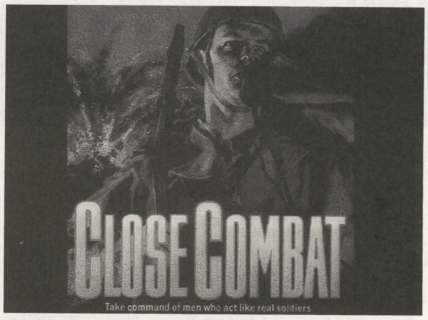
そもそも「悪」とは「正義」の反語にすぎず，どちらにも絶対的な定義はない。だから制作者たちは作品のなかに，自分なりの定義をつくることを要求される。世間一般のイメージを流用するか，明確に定義すること自体を止めてしまうか。いまのところこれ以外の選択をしたゲームはほとんどない。だが，ゲームはプレイヤーの多様化に合わせて進化してきた存在だ。そのうち，あらたな「悪」の姿を見られることもまちがいがないだろう。

「軍曹!! 命令を!!」

～歩兵SLGへのいざない

第2回　マイクロソフト　クロース　コンバット

SLG初心者が，本格的なゲームをオススメするこのコーナー。今回は，マイクロソフト社の技術力が光るリアルタイムSLGを取り上げる。　（文／齋藤 通彦）



■マイクロソフト　■Windows95
■オープン価格　■CD-ROM　■発売中

「人がゴミのようだ」

本作をはじめてプレイした人は，「どこに部隊がいるんだ？」と思うことだろう。なにせ，緑色の草原に薄緑色のかなり小さな人影が点々と散らばっているので，慣れるまでは木の枝かなにかと見まちがえてしまう。それは敵も同様で，このゲームをやっていると，「戦場において人間がいかにちっぽけなものであるか」が認識される。

そういった「人間のちっぽけさ」は，ゲーム・システム上でも反映されている。たとえばアメリカ軍でプレイする場合，プレイヤーはおよそ80人の歩兵と1，2両の戦車からなる部隊を率いることになるのだが，このゲーム，人が本当によく死ぬ。ひどい負け戦では部隊の4分の1が病院送り，さらに4分の1，20人が戦死することもある。勝ち戦でも5，6名の戦死者が必ず出る。だが，アメリカ軍の場合はそれを苦にする必要はない。たとえ負け戦であっても作戦が終わるたびに，兵隊が抜けた数とほぼ同じだけ補充されるからだ。つまり，プレイヤーに要求されるのは「戦死者はいくら出してもいいから前の陣地を取れ」ということである。非情なようだが，プレイヤーが司令官の立場であることを考えれば，理解できるだろう。しかし，ただの消耗品としての兵士には，今ひとつ感情移入しがたい。そこに不満を持った人は，ドイツ軍でプレイしてみることをオススメする。人数は多くて30人，

◀戦闘開始前やニュース画面で，そのときの戦局に応じたムービーが流れる

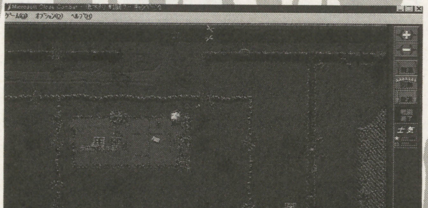
おまけに戦死者の補充もままならないが，守りの側としてかなり有利な条件で戦えるので，うまくすれば最初のメンバーをほとんど死なせずに，かなりあとの面まで連れていくことができる。ヤンキーどもに「少数精鋭」の意味を教えてやるのだ。

戦場での心

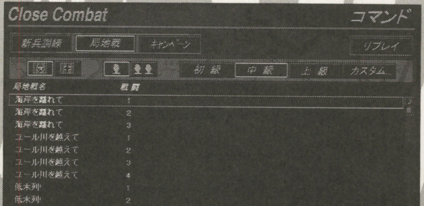
このゲームの部隊は，すべてAIにしたがって行動している。命令を出したとしても，その部隊は状況に応じて異なった行動をとる。うまく物陰に隠れながら移動するし，移動中に攻撃を受けたら反撃したり逃げたりする。こう書くと非常に理性的かと思うだろうが，このAIの精神は実際の人間と同様に非常にヤワで，攻撃を受けるとすぐにパニックにおちいって硬直状態になるし，ときにはハイになって無謀な攻撃をしかけたりする。ピンとこない人は「エヴァンゲリオン」を思い起こしてもらいたい。人間，戦場に出ると誰でもあんなものなのである。そこをしっかりと再現したマイクロソフトの技術力には脱帽せざるを得ない。音量を大きくしてプレイすると，銃声に混じって兵士たちの悲鳴や叫び声が途切れなく聞こえる。ヘッドホンをつけることをすすめておく。

こういった人間的な部隊をあやつっていくわけだが，戦闘は基本的にポーズなしのリアルタイムで進行するので，基本的に部隊のほとんどの行動は各自の判断にまかせ，重要な一部の部隊のみに指示を出すということになる。この「指示を出すべき部隊」を見きわめ，どんな役をさせるかがむずかしい。敵の戦車が出てきたらそれに対抗できる部隊を送らなければならないし，機関銃を持って立てこもっている部隊を相手にするには，まず煙幕に隠れて敵の横腹に決死隊を送りこむということをしなければならない。そういった重要な局面では，司令官のミスだけでなく，兵士たちの一瞬のためらいが命取りになる。だが，ときには思いがけないところで勇敢な兵士たちに助けられることもあるのだ。

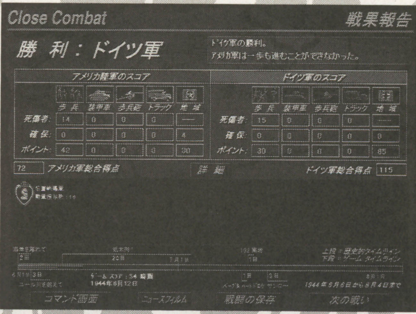
詰め将棋的なSLGもいいものだが，「実際の戦場指揮」の雰囲気を味わいたい人は，このゲームをプレイしてみてはいかがだろうか。



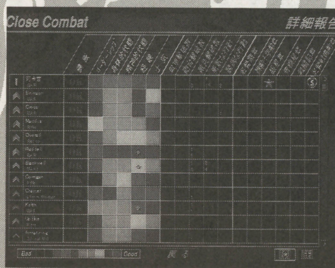
▲右下のチマチマしたのが兵士。旗の立っている拠点を奪い合うことで，勝敗が決まる



▲いろいろな戦場がある。マップごとに攻略ポイントがあるので，それを見きわめるのだ



▲各戦闘の終了時に，両軍の戦果が表示される。画面下の線はアメリカ軍の進撃距離



◀各兵士の状態画面。「勇敢な行動」「臆病な行動」も記録されるのがおもしろい

読者の闘技場 for Windows95

この闘技場もようやく最終回がきた。「女性投稿者は総ボツなし」と公約したものの，意識せずに選考していて女性陣が全員載っていたのは事実。こうした新手・若手のさらなる飛躍に期待しつつ，本闘技場最終回の開会を宣言する。今月だけ経験値は倍付けだ。

FINAL ROUND

はふ〜(10EXP)

埼玉県岩槻市・大山修史（24EXP／12位）

山下「次回の闘技場担当にボクを指名してくれたが，闘技場をライフワークにしているやぶらーの仕事をとるわけにはいかない。ゴメン」

今月のノーコメント

神奈川県大和市・TNT爆弾（17EXP／19位）

ボクのハガキの選びかたはコレだよ 開田清隆(6EXP)

いま編集部でポケモンにハマっていると言えば，ピカチュウ・グッズで机を埋めつくさんとする加藤氏と，開田氏が筆頭であろう。アーケード・ゲーム関係の記事をおもに担当するが，DOS／Vやアニメ・声優関係にもなぜかくわしい。かなり初期からポケモンに注目していた小江哲とは，大学の先輩・後輩にあたるらしく，そこにはあの陽の字！の姿もあったというが，偶然？

神奈川県川崎市・伊庭廉（20EXP／13位）

開田「裏に描いてあるナゾノクサがめちゃくちゃカワイイぞ。ところでアニメのポケモンの声優って誰？ すんげー気になる。あ，ぼくのプリンは"のしかかり"しかしません」

いまさら1(8EXP)

神奈川県綾瀬市・アコピャン（48.1EXP／6位）

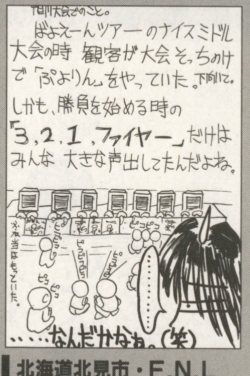
藪良「あいかわらず『KOF'94』のアメリカンスポーツチームは人気があるなぁ」

いまさら2(8EXP)

大阪府堺市・ぷちコージ（50.05EXP／5位）

小石「勝ちゼリフは"あなたにはワンフーが足りないわ！"とか？（ポソっ）」

読者のレポート(6EXP)



北海道北見市・F.N.L（15EXP／20位）

藪良「この闘技場は，陽の字の時代よりもずっと昔，それこそ初代闘技場よりも古い『読者の広場』を理想としている。当時は，こういった（←）普通のお便りだとか，単純なダジャレもいっぱい受け付けていて，まさに古き良き交流の場であった。読者がどちらを望むのかは，しばらく意見を待ってみたい」

ベストエイト賞(6EXP)

山形県米沢市・おーすん（55EXP／1位）

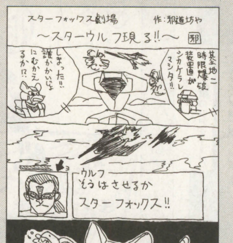
藪良「こうなったら，ヘビで仕返しするしかねぇ」

埼玉県入間郡・野菜村（6EXP／30位）

藪良「俺は一瞬，南京玉すだれかと思ったぞ」

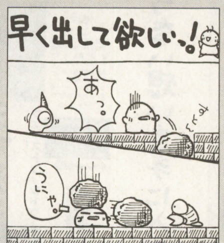
徳島市・早蕨しをん（39EXP／7位）

保多手「ハッ！ 違和感がなくて気がつきませんでした」



愛知県額田郡・邪道坊や（6EXP／30位）

藪良「いいまースター○ルフわぁー燃えていいるぅうう♪」



福岡県飯塚市・ばーす すとーん（18EXP／14位）

保多手「SS版『超フラッピー』いつ出るんでしょう。わくわく」

怒語層圏
（案：ズオウリアキ）
（6EXP）

なんかさー，やっぱさー，ネタ以外てくだらねぇことだらだら書けるスペースほしくないぃ？　ベーマガって読者コーナーらしい読者コーナーないじゃんかー。ん～!?

●●●●●

●対戦型の『電車でGO！』って出ないかな。並行で走っているライバル社どうしの路線で。
千葉県佐倉市・加藤義啓
（51.3EXP/4位）

●ウソでしょ？　あんな昔から実況つきだっただなんて……『ライフ・フォース』。
福岡県飯塚市・ばーす・すとーん
（18EXP/14位）

●『大運動会』の神崎あかりの髪型は，なんかゴキブリみたいですね。
徳島市・早蕨しをん
（39EXP/7位）

●さくらの「春獄殺」は相手にふところから取り出したブルマをかぶせ，視界をふさいでからタコ殴りにしてるにちがいない。
愛知県刈谷市・絵入安
（52EXP/2位）
小江「ふところじゃ甘いよね。はいてるヤツを……」

●'97年の3つの「ヴァ」
・エヴァ
・ジャヴァ（JAVA）
・ヴァンパイア・セイヴァー
　あれ？　4つだ
富山県滑川市・読者の遊技場
（18EXP/14位）

●「優勝者が次期闘技場のタイトルを決められる」というアイデアはどーでしょう？
神奈川県横浜市・永倉えみるきぃぷりん☆
（52EXP/2位）

●文字ネタはじめてっ！　で，心細いので友人Oにきてもらってます。Oさん，ひとことどうぞ。「あんた，こんなコーナーに投稿してはずくないの？」よけいなお世話だ。
北海道北見市・F.N.L
（15EXP/20位）

●白薔薇姫の頭が，『マタンゴ』に思えてしかたがない。
愛知県名古屋市・ズオウ・リアキ
（36.2EXP/9位）

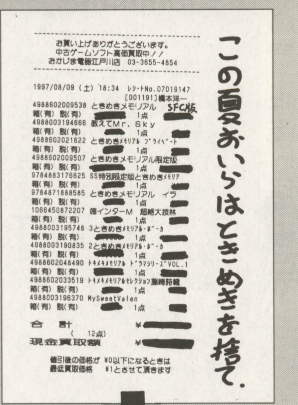
●カーバンクルを見て「これ世界陸上のマスコットに似てない？」と友達に言われた。うん，全然似てないよ。もちろん「ピカチュウ」にもね。
埼玉県北埼玉郡・紅翼
（6EXP/30位）

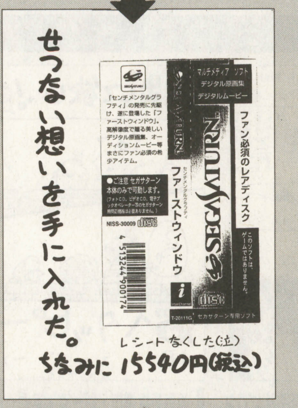
●ゲーム中の衝撃が体験できる「振動パック」につづく周辺機器第2弾，ピカチュウの電気ショックが体感できる「感電パック」。
徳島市・早蕨しをん
（39EXP/7位）

●『コナミアンティークス』の発売に合わせて，10倍楽しめるメモリーカードが発売されるらしい。
神奈川県横浜市・永倉えみるきぃぷりん☆
（52EXP/2位）

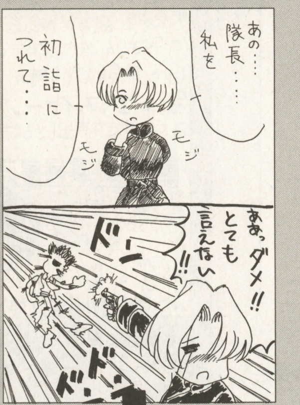
二段ネタ
（6EXP）

今回は2枚あることて，はじめて成立するネタ，もしくは2枚同じテーマて並んでいるネタを集めてみた。来月のテーマは……とくにないが，次の闘技場のアイデアとか送ってくれればウレシイぞ。





東京都江戸川区・BLUE METOR
（30EXP/11位）
藪良「あっというまに完売した『ファーストウィンドウ』。よく入手できたなぁ」



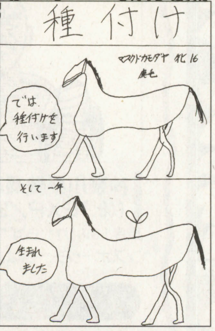
山形県米沢市・おーすん
（55EXP/1位）
保多手「マリアといえば銃。なんか，撃たれている隊長が，すごく幸せそうです」

愛知県刈谷市・絵入安
（52EXP/2位）
藪良「うまい！　しかし不幸の手紙は発信人がバレてても効果があるのかえ？」

生きててよかった
（0.2EXP）

今月の大ボケ

埼玉県川越市・マスクド鴨田屋
（17.3EXP/18位）



山田「馬の骨格から生殖まで，すべてを無視した美しいフォルム。左後足が妙にセクシーだ」

大阪府茨木市・水鏡あきら
（0.2EXP/52位）

山田「このギャグセンス，中身はMr.BONESかも……」
片平「さむがりな，文房具のくちぐせは，はーさみー……とか？」

結果発表

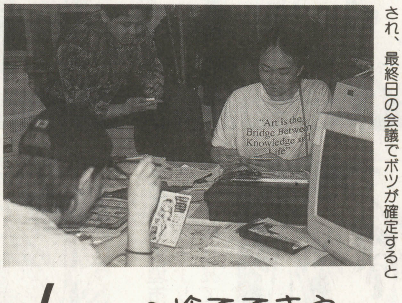
集計直後は，ぷりんが1位だった。しかし，今回の闘技場は非情にも，最終回にまでエナ・ドレがある。ぷりんとズオウが，それぞれ経験値の1割を失い，わずかな差で2位につけていたおーすんが勝者となったのである。闘技場は終了。これを最後に引退・休載を表明している者もいるが，彼らがいつでももどってこれるよう，名前は公開しないつもりだ。

優勝 山形県米沢市 おーすん(55EXP)

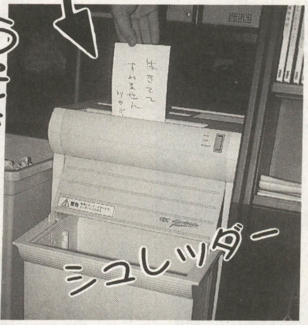
掲載も多かったが，総ボツも多かった山形県米沢市・おーすんが優勝だ。ぷりんと同じく他誌でも通用する（っていうかよく浮気を目撃する）実力を持っているが，必ずオチを要求する闘技場では，いまひとつ上位に届かなかった彼。ようやく春がきたって感じだね。おめでとう。来月あたりに賞品を渡したい。

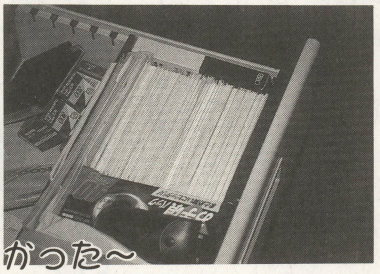
◀賞品は，バーチャルボーイとリンクスの詰め合せ……ではないと思う

初公開！これが選考会議だ



◀到着したハガキは編集部の全員に回覧され，最終日の会議でボツが確定すると





◀引き出しにしまわれて，長いこと保存されるのでした(加藤の質問に対する回答)

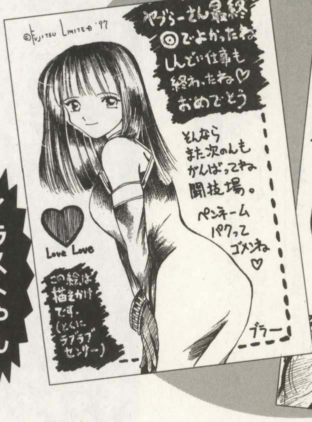
それ以外の賞

準優勝	永倉えみるきいぷりん☆，絵入安(52EXP)
女性優勝	早蕨しをん(39EXP：女性的な視点が読者からもウケた)
最多掲載王	加藤義啓(21枚：ただし1枚あたりの得点は低い)
最多大ボケ賞	加藤義啓(大ボケ3回：存在自体が大ボケか？)
最小得点王	赤玉虫(0.05EXP：水鏡あきらに0.15EXPもの差をつけて独走)
皆勤賞	加藤義啓(全12回無遅刻無欠席：ROUND1から突如登場)
文字ネタ優勝	永倉えみるきいぷりん☆(文字ネタ18本：じつに63EXPをかせいだ)

今月のボツだったけど惜しいハガキ

じつはイラスト投稿もけっこう多かったが，現行上のルールでは，載せることができなかった。来期はどうなんのかな？

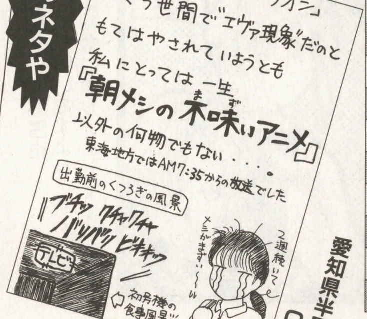
イラストやん



大阪府堺市・ぶらコージ

なんのネタや

ゲームネタちゃうやん



愛知県半田市・C・I

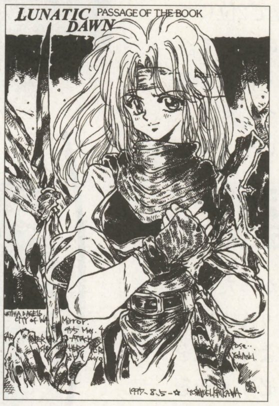
闘技場会館全居住者一覧

イラスト：福島市・佐藤クン

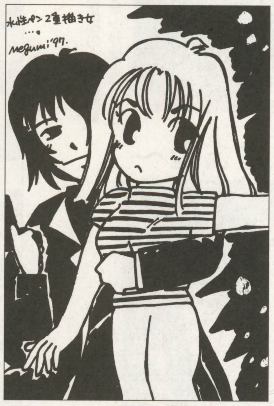
1	おーすん	55EXP
2	永倉えみるきいぷりん☆	52EXP
2	絵入安	52EXP
4	加藤義啓	51.3EXP
5	ぶらコージ	50.05EXP
6	アコピャン	48.1EXP
7	早蕨しをん	39EXP
8	END	37EXP
9	ズオウ・リアキ	36.2EXP
10	新歓1005円	31.2EXP
11	BLUE METOR	30EXP
12	大山修史	24EXP
13	伊庭廉	20EXP
14	正木 柾	18EXP
14	さるたこいのき	18EXP
14	読者の遊技場	18EXP
14	ばーす・すとーん	18EXP
18	マスクド鴨田屋	17.3EXP
19	TNT爆弾	17EXP
20	ヘンタイジャー1号	15EXP
20	F.N.L	15EXP
22	C・I	13EXP
23	爆弾猿(ぼんばざる)	12EXP
23	ふぃ〜りんぐじゅげむ	12EXP
25	あんぐら	10EXP
26	なっとあすか	9EXP
26	骨皮筋右衛門	9EXP
26	北谷洋平	9EXP
29	ZAXたに	8EXP
30	けーじゅうギガ	6EXP
30	バニッシュモンスター	6EXP
30	俊太郎	6EXP
30	野菜村	6EXP
30	紅翼	6EXP
30	邪道坊や	6EXP
36	ロンモギーヌスの槍	5EXP
36	ストロバヤ	5EXP
38	ナムコナミ	3.1EXP
39	かみら120％	3EXP
39	エンキドゥ	3EXP
39	シレンジャーイエローぴー玉	3EXP
39	タイガーアヤナミレイド，心の向こうに	3EXP
39	よかった……勝ってる	3EXP
39	仕事ないない	3EXP
39	特攻野郎デンジャーメン	3EXP
39	読者の姉	3EXP
39	のうぎょうアッパー	3EXP
39	びばあきゆ	3EXP
39	蘇芳	3EXP
50	上岡気合	2EXP
50	バイオ平松	2EXP
52	水鏡あきら	0.2EXP
53	赤玉虫	0.05EXP

あくせすROOM

激筆★投稿野郎!!

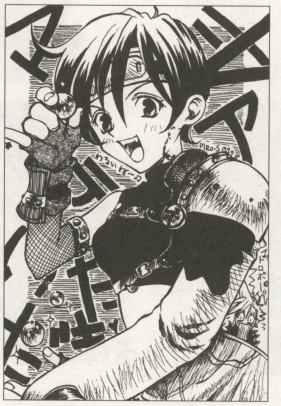


◆大阪府堺市・石川義勇規
★ルナドンにはまっているとか…。投稿のほうも忘れないでくださいネ（苦笑）

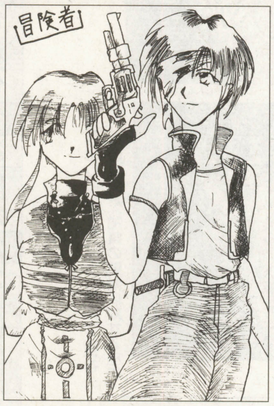


◆岐阜県大垣市・めぐみ子
★何かストーリーつきそうなイラスト。オリジナルは見てて楽しいです

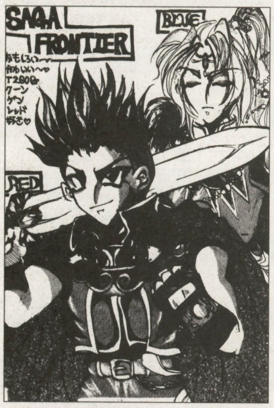
◆岐阜市・極堂
★餓狼伝説"1"から。懐かしいです。このころはシンプルだったダック…



◆宮城県仙台市・ぴろぴ
★…また載せてしまいました（汗）ユフィ。元気よくって、友達になりたいって感じ

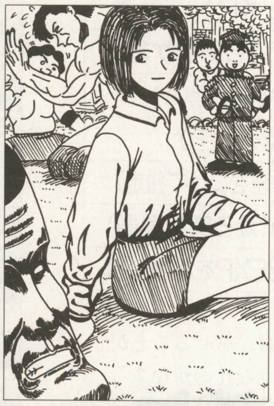


◆千葉県八街市・七緒輝
★どんな冒険してるのかな…ちょっとした設定書き添えてくれたりするとうれしいな

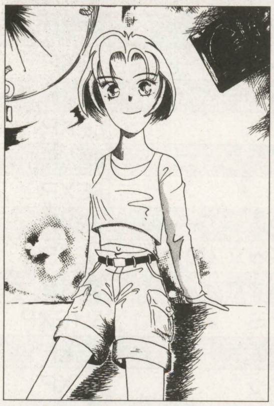


◆東京都大田区・みどひ
★連携が楽しいこのゲーム。（ネーミングが）おもしろい技は見つけたかな？

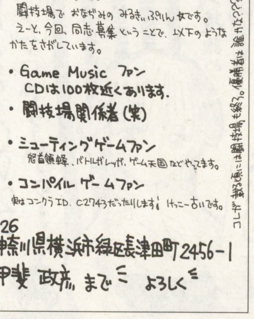
◆埼玉県富士見市・あるむ
★もう終わりました？ゾディアークのラーニング、何であんなに大変なんだか…ふぅ



◆千葉県船橋市・鼻伏せビリヤード
★キャンバスの一角？よく見ると怪しさ大爆発?!…手前のお兄さんってば…コワイよ



◆岐阜県各務原市・いくみ
★なんだかあったかい感じ。そういえば最近オリジナルのイラスト多くなったかな？



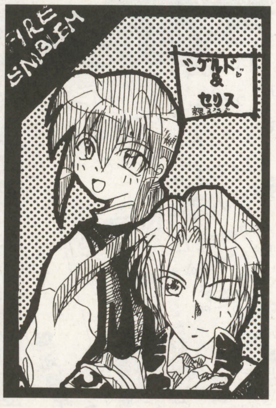
おてがみ募集♪

どうも、はぢめまして。
闘技場でおなぢみのみるきぃぷりん女です。
えーと、今回、同志募集ということで、以下のようなかたをさがしています。

- Game Music ファン
  CDは100枚近くあります。
- 闘技場関係者（笑）
- シューティングゲームファン
  怒首領蜂、バトルガレッガ、ゲーム天国などやってます。
- コンパイルゲームファン
  実はコンクラID. C2743だったりします！ けっこー古いです。

226
神奈川県横浜市緑区長津田町2456-1
甲斐政続まで ＝ よろしく ＝

おてがみ募集♪
★闘技場関係者の人は見るやうに。これは指令である…な〜んて。…見てネ



◆埼玉県本庄市・八瀬雪也
★シグルドって強いですよね…FEの主人公にしては非常に珍しいことです（笑）

◆大阪市・桜画電球
★きれいどころが3人そろいました！ユフィの表情がなんとも…かわいい

今月のお相手
つぐ美ちゃん

お便り募集中です！

☆「あくせすROOM」では、みなさんのイラスト・ハガキ、サークル告知をお待ちしています。黒インク、ペン等で描いてね。鉛筆や薄墨なんかはダメだよ（あて先とかもネ）。住所・氏名（P・N）を書いて、マイコンBASICマガジン編集部「あくせすROOM」係までよろしく

読者の意見
ホンキでPlay ホンネでReview!!

こんばんは。読ホン担当の山田真也です。先月から，連日の激務にもまれており，事務所にこもりきりの日々がつづいています。おかげでテレビも見られず，情報はスポーツ新聞でしか入ってこないため，スポーツの試合結果と芸能の話題だけは，最新の情報を知ってたりします。なんだかかたよってるなぁ。

さて，先月号で告知した，夏休みの宿題である読者間レビューは，まだまだ受けつけています。というのも，この原稿を書いている時点では，世間は夏休みの最中なので，まだあまり宿題が提出されてないんです(笑)。多少時期はずれになってしまいますが，宿題発表会は来月行ないますので，異常気象にも負けないレビューを待ってます。

タイトル・イラストは，**京都市・渡瀬右京**さんです（おひさしぶりです。引退しないでくださいね)。今月も投稿ありがとうございました。それでは読ホン，Fire!

憲磨呂　はたして憲磨呂は，ヒーローなのか？

『マーヴル・スーパーヒーローズ VS. ストリートファイター』に登場した憲磨呂について，こういう試みをしたカプコンはすごいと思います。このキャラのおかげで興味を持った人はたくさんいると思うし，ゲストキャラとして十分に役割をはたしていると思うからです。

だけど，ぼくは憲磨呂に対しては反対派です。なぜ，このゲームに出したのか？　本来，このゲームの主役はマーヴル・ヒーローたちだったはずです。『X-MEN VS.ストリートファイター』が発売されたときも，「なぜ，このふたつが闘うんだろう？」と首をかしげたのですが……。

どうも世間では，「えっ，スパイダーマンとリュウがいっしょに闘うの!?」というより，「えっ，憲磨呂がゲームに出るの!?」といったカンジで，憲磨呂にばかり注目が集まっているような気がします。これなら，ストリートファイターとくっつけず，憲磨呂抜きでマーヴルだけの格闘ゲームにしたほうがよかったと思います。なんか，マーヴル・ヒーローたちに失礼じゃないかな。50年以上の歴史を持つ“戦う伝説”キャプテン・アメリカが，バナナの皮に当たってKOだなんて，見てるとつらいです。これがもし『ヴァンパイア』や『ストリートファイターZERO』とかだったら，まだ良かったんじゃないでしょうか。

コミックのキャラクターを使っている以上，それはキャラクター・ゲームとなるのだから，キャラクターの個性をツブしてしまうような演出はやめてほしい。ストリートファイターたちの登場もいいとは言えないが，憲磨呂はあきらかに雰囲気にあわないと思うのです。このゲームへの登場の意味は，何だったんでしょうか？

原作のあるキャラクターをゲームであつかう場合，その重さはゲーム内容のそれと大差はない。そう考えてほしいです。

【神奈川県海老名市・レッド・スカル？歳】

■**山田**：前作のときにあった，“夢の競演”だからなんでも許容するという，お祭り騒ぎ的な雰囲気が，今作の憲磨呂登場につながった，という経緯もあるのでしょう。『マーヴル～』と『ストリートファイター』，どちらの世界観にも属さない憲磨呂は，どういった役割を担って登場したのでしょうか？　考察したいところです。

小冊子　小冊子はだれでも入手できるように！

先日，某ゲーム雑誌の広告でカプコンのシークレット・ファイルを取りあつかっている直営のゲーム・センターを知り，ファイルを手に入れる目的で行ってきました。でも，入手できませんでした。「品薄だから手に入らなかったのか？」……いいえ，全然ちがいます！　じゃあどうして手に入らなかったのかというと，そのシークレット・ファイルをもらえる条件が，初心者プレイヤーにはとてもじゃないけれどむずかしすぎたからです。

その条件とは，クイズゲームか対戦格闘ゲームの対CPU専用台を，どんな形でもいいからクリアすること（しかも難易度最高レベル)。この条件を満たせばシークレット・ファイルがもらえるのですが，これではゲームがうまい人しかもらえないじゃないですか！ためしに1回だけ，対戦格闘ゲームをやってみましたが，ひとり目にすら勝てませんでした。もう少し初心者にも気軽に手に入れさせてください！

【神奈川県相模原市・よしはらあずさ？歳】

■**山田**：カプコンが発行しているシークレット・ファイル（設定資料や裏話が書かれた小冊子）は，基本的にカプコンがゲーム・センターに対して卸(おろ)しているものであり，それをどう活用するかはゲーム・センターに任されているそうです。ですから，販売しているところ，無料で配っているところ，景品として配布しているところなどがあるようです。

■**大出**：ボクがいつも入手している場所（池袋や秋葉原)では，250円で販売している。最近は取りあつかい店も増えているみたいだから，別の店を探してみよう。

ひとくち意見　批評は自分が感じたままに

9月号，239ページの読者からの提言について一言。僕は読者間レビューでのユーザーの批評は，その批評がたとえありきたりのものであっても，全然問題ないと思う。なぜなら，ゲームの開発・販売とはまったく関わりあいのない，こちら側の意見であるということに，読者間レビューの意味があるのだから。

ウソ，いつわりのない，純粋に感じたことを発表する場，それがたとえコントローラの操作説明をそのまま書き写したものであっても，あえてそれを述べることで，そのゲームの良さというものが伝わってくるのである。

ありきたりでもいい。「良い」ものは「良い」という意見が大事なのであると思います。

【茨城県竜ヶ崎市・稲村サ吉19歳】

■**山田**：先月号に掲載された自分の意見の訂正という意味も込めての，時間差のひとり討論だそうです。大事なのは，実際に自分で遊んでみて感じたことを，率直に表現すること。ヘンに気取ったりするのではなく，気楽に書いてみるのがいいでしょう。

ひさびさに後半ページが広々となりました。よって，さらに投稿大募集です。

〜ウケを狙うか画面を見せるか〜
ゲームのＣＭについて思うこと

夏休みなので、テレビを見る機会も少し増えました。意外にも、ゲームのＣＭは多いものです。そこで今回は、それについて気になったことをいくつか書きたいと思います。

テレビＣＭの最大の特徴は、雑誌広告では出来ない動いたゲーム画面を見せることが出来ることです。しかし、最近のＣＭはその特徴を最大限に生かすものと、そうでないものの２種類が混在している状況です。

前者は、ゲーム画面をこれでもかと詰め込み、ナレーションが付いているものが大半を占めます。情報量が多く、動いた画像を見ることが出来るので、ゲームをより深く知ることが出来ます。

一方後者は、イメージＣＧや目先の変わったものが多く、ゲーム画面はほんの数秒です。ドラマっぽいものや、軽いギャグなど、印象に残りやすい傾向があります。

この２種類の違いが顕著に現れるものとして、ＰＳのソフトがあります。つまり、メーカーとＳＣＥが同一ソフトのＣＭを作った場合です。某戦闘機ゲームの場合、メーカーがＣＧやゲーム画面でかっこよく編集したＣＭを作ったのに対し、ＳＣＥは中年のおじさんが飛行機模型を持って飛行機ごっこをしている、といった感じのＣＭというように、同じソフトのＣＭかと目を疑ってしまうほどの違いようです。

せっかくのＣＭなんだから、動いている画面を見たいというのはありますが、映像だけを見ているとやはり印象が薄れがちです。かといって、印象が強いんだけれどいったいどんなゲーム？と言うのも困りものです。まぁ個人的には、くだらないオチや勢いで笑わせてくれるのが好きです。

最近では、テレビＣＭで買うソフトを決める人は少ないでしょう。しかし、テレビＣＭの役割はまだまだ重要なところにあると思います。その中でのこの２種類、皆さんはどちらがお好みでしょう？

１回15秒で万円単位のドラマ、たまには意識してみては？

1997/ 8/ 8 Fri.

福島県いわき市
新谷　剛史（17）　E-Mail:t_nitani@jsn.justnet.or.jp
追伸：近日中にＨＰも開設予定！メインは読ホン！？

コマーシャル

二極分化するゲームのテレビCM

◀【福島県いわき市・新谷剛史17歳】……大出：昔から，印象重視のCMは多かったもの。「セガール！」「ファミコンウォーズが出ーるぞー」「クーソーしてから寝てください」なんて，いまだに覚えてるようなCMは，みんな印象型。ゲーム好きじゃない人も見るテレビCMは，ゲーム好きが見る雑誌広告とちがって，印象に残ったもん勝ちという世界なわけです。以上，自称ゲームCM評論家の意見でした

マリーのアトリエ
〜ザールブルグの錬金術士〜
ガスト/プレステ

そういや最近、”ギャルゲー”……「エーベ」とか「トゥルーラブ」……などが元気よく豊作で（ふたつとも続編発表でうれしいぞっ)、調子に乗ってるうちに脱出不能になりつつあるそれがしが、見た目ちょっとそんな感じに勘違いして、でもこれはこれで（ちこっとかなしいけど）とても楽しかったというソフトがこの「マリー」。

史上最低成績保持者のマリーはあたえられた５年間で、なんとかイングリド先生の救済卒業試験をクリアしなくてはならないのだけれど、なにもしなけりゃただ長い、なにかを成すにはちと短い、そんな時間を、ひたすら錬金術にはげむ、はげむ。

できる限りの究極のアイテムを創り出すためにがんばるのだが、たとえば、カレーライスを作るためには、ジャガイモとか、ニンジンとか、もととなる材料が必要なように、近くの森やヘーベル湖などに行って素材をかき集めては、中和剤なりなんなりを作っていくなかで、登場人物たちとのさまざまなイベントをこなしていくうちに、やがてそれにたどり着くことになるのだ。

システムを見つめれば、素材と素材を自由に組み合わせ、何か新しいものを創り出すためのものである錬金術本来のシミュレートとしての要素を見切って削ったところが、この「マリー」を親しみやすい、サクサクとしたテンポのいいものにしている反面、そういったものは「女神転生」シリーズの悪魔合体のような成功例があるだけに、ちょっと残念なところだし、また、じつは冒頭にある「エーベ」もそうなのだが、世界観の安定した”雰囲気を持ったいいゲーム”には、プレイヤーがさらに浸ることを望みやすいぶんありがちな、「もっとイベントほしいな」の渇望感は、抑えきれないものがある。

……とはいっても、ゲーム全体の完成度は、画面切り替えの異様な早さであるとか、セーブ時間の短さであるとか、よくしゃべる声の読み込みを全く感じさせないなどの、うれしくなってくる技術的な支えの部分をも含めて、とても洗練された仕上がり。

冒険中に巻き込まれる戦闘で、ウニを投げまくるのもいけてるが、金ぷに探して、ストルデルの滝をうろつくのも、これまた楽しかったり。とんでもないキャラクターをもつ武器屋のオヤジ（ボエーッ）のために悩むこともあったし、怪盗デア・ヒメルとの対決は、予想どうりの解決でいい気分。また、極めつけのエンディング６はもう、大好きです。

大作名作定番懐古じゃないけどね、
まだの人も、こんどぜひ。

砂の山

読者間レビュー

『マリーのアトリエ〜ザールブルグの錬金術士』（ガスト／PS）

▲【神奈川県横須賀市・砂の山24歳】……山田：来月特集予定の読者間レビューですが，さきがけて1通だけ掲載。ブレーキがかかることなく，テンポよく話が進む点も人気が高い秘密だそうです。早くも続編を望む声も多いとか

レバーさばきに未来を見た！

ゲームセンターで通信対戦台をプレイする若い人たちを見ていると、彼らのスティック・ボタンさばきの速いこと！少しでもTVゲームに心得がある者が見れば、感嘆のうめきが出てしまうほどです。どんどんと複雑・高度化するゲームに見事に適応してゆく彼ら…そこに、人間の無限の可能性を強く感じます。それと同時に、全くゲームをしない人から見れば、驚異以外の何者でもないとも考えるのですが…理解し合うには、時間がかかるってことですかねぇ。

97・8・10　ズオウ・リアキ

複雑化

プレイヤーは進化しつづける

▶【愛知県名古屋市・ズオウ・リアキ？歳】……山田：ゲームの複雑化や難易度高騰は昔から言われていますが，それに適応できる人がしっかりいるのもまた事実。ゲームは年々むずかしくなりつづけるのでしょうか

批評よりも制作を！

ゲームを批評しようというこのコーナーに水を差すようだが、ゲームを褒めたりけなしたりするよりも、実際にゲームを作るほうが難しいということは確かなことである。世の中にはいろいろな評論家が存在するが、彼らは作品を解釈しているだけで実際に作品を世に送り出すことをしていない場合が多い。批評そのものが作品であるとしても、別に批評を読まずに作品を楽しむ事だってできるのである。一つのゲームのエンディングを迎えたとき、人はおのおの感慨なり感想を持つであろう。それなのにわざわざ他人の解釈による批評を読んでどうなるというのか。

こんな事を言う僕自身も、ベーマガに載せてもらいたいがために、稚拙な評論を書いてみた。しかし批評というのは、ゲームにとって果たして必要なものかどうかも考えざるを得なかった。作品の紹介ならともかく、評論というのは理解不能な詩的表現に満ちており（単にわしの頭が足りんだけかも知れんが）、あってもなくてもゲームを楽しめることには違いない。大切なのは各人がゲームをプレーし終わったときにどのような感想を抱くかであり、評論家の解釈など極端に言えばどうでもいいのである。

幸いなことに、ベーマガには読者投稿のプログラムのページがある。僕も含めて現在のゲームに不満のある人たちは、自分の理想とするゲームでも作ってみればいい。単に批評することの安易さと、実際に作品を作り出すことの難しさを知れば、そう簡単に他人の作品をけなしたりすることはできないだろう。

By H.N. (22)

批評

ゲーム開発の苦労も考えて！

▲【広島市・H.N.22歳】……山田：批評とは単に対象をこきおろすものではなく，その作品の価値を見つめ，考察するもの。ゲームを開発する側の意図も念頭に置き，かたよりのない幅広い視点から作品を見つめてみましょう

マナー

あて名の書きかたに注意しよう

▶【東京都大田区・正木 柾21歳】……山田：本来なら、先月まであった"文章の書きかた講座"のほうであつかうべき内容ですが、掲載してみました。読ホンに送るくらいならべつに構いませんが、社会に出たときには常識ですから、身につけておいて損はありません

投稿する時は、あて名にも気を付けよう！

まず、あて名の後ろには「御中」を書くのを忘れない様に。個人あての手紙で「様」を書かない人は居ないでしょ？早い話、「OO係御中」というのは、「OO様」と同じことなんです。

第二に、何かの事情で自分のあて名を掲載する時は、必ず「OO行」として下さい。自分の名前に「OO様」なんて書かないように!!

第三に、あて先が「OO行」と書かれていても、手紙を出す時は「様」や「御中」と書く様にして下さい。

文章の中身ももちろん大事ですが、これらのマナーを守るのも大事な事なのではないでしょうか。

▶広島市・さだかねコレキヨ

もう少しゲームに踏み込んでほしい

「ゲーム感覚」という言葉は少なくとも、ゲームをやらないコメンテーター達からすれば、ゲーム遊んでいる人を後ろからを見たときのような感覚と、事件を少し引いた視線で見たときの感覚に似ているからそう喋ってしまうのかも知れません。自分ではゲームを遊ばないので、ゲームに関しては的確な発言ができないのではないかと思います。

確かに、湾岸戦争も「映像の部分だけ」を見れば、ゲームまたは映画の「１シーン」と比較するだけではさして変わりのないものに見えます。しかし、その「映像」はどういった経緯で得られたものなのか、後にどういった意味を与えるのかを「事件」と「ゲーム」それぞれ吟味しないうちにで喋っていると思えます。

ただ単に「ある部分」に関連がみえるからそう喋ってしまっているとは思うのですが、その「ある部分」が、他人には特定できないところが大きな原因ではないでしょうか。

ゲーム以外の分野においても「部分の関連」で喋っている場面が少なからずみられますが、例えば、映画と対比するときには「某映画のどこそこのシーンのようである」という風に、ある程度は部分が特定されています。しかし、ゲームの場合は、「ゲームのようである」と常に全体を前面に押し出して喋ってしまっています。つまり、「ゲーム感覚」という言葉は受け手の捉えかたに依存するような喋りかただと言えます。

先程挙げた、映画のシーンとの対比でも、それの「見せかたが」なのか「台詞まわしが」なのか、「雰囲気が」なのかを特定しかねることがよくあります。

一部分に特定していてもこの有様ですから、部分を小さく特定していない「ゲーム感覚」という言葉を考えなしに使うコメンテーターの無責任さは言うまでもないでしょう。

それでも、自分の得意分野で発言するときにはそういうことが少ないはずです（「はず」というのは俺が勉強不足だからです）。

それは、「キチンと理解しているから」であるし、コメントの仕方が、ある程度は確立されているからと考えられるでしょう。

そういった点を踏まえてコメンテーターは、もっとゲームで遊ぶようにしましょう。自分のコメントに責任を持つために。

written by レプラコーン

ゲーム感覚

コメンテーターの引用に見るゲーム

▲【東京都足立区・レプラコーン？歳】……大出：ニュースなどのコメンテーターが"ゲーム感覚"という言葉を使用した場合，どんな意図を持っているのか。遊び半分で，気楽に，本気にならずに，いつでも清算できる心づもりで，勝負事として……。それでは。あなたはゲームを遊ぶとき，"ゲーム感覚"で遊んでいますか？

■本コーナーへの応募方法

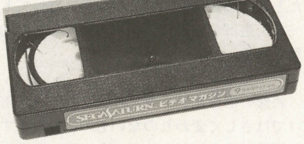
このコーナーは，日ごろみなさんが感じている，コンピュータ・ゲームに対する意見や感想を発表する場です。このコーナーに掲載されたほかの人の意見や感想，または本誌の記事で掲載されている主張について，自分なりの考えを発表してもけっこうです。なお，投稿文は主旨を変えない程度に，こちらで手を加える場合があります。

投稿のあて先：〠141 東京都品川区東五反田1-11-15 電波新聞社マイコンBASICマガジン編集部「読者の意見・ホンキホンネ」係

ベーマガ おたのしみプレゼント⑩

① 『セガサターン・ビデオマガジン』9月発売タイトル号

セガサターンの最新タイトルを収録したビデオ。これがあればソフト選びに困ることはないぞ（たぶん）。お気に入りソフトを探してみよう！



提供：セガ・エンタープライゼス／2名様

② プレイステーション用ソフト『マスター・オブ・モンスターズ～暁の賢者達』

好評発売中の本格的ファンタジー・シミュレーション・ゲーム。華麗なビジュアル・シーンなどの他，他機種にない追加要素も見所の一つ。

提供：東芝EMI／3名様

③ プレイステーション用体験版ソフト『B線上のアリス～ALICE on Borderlines～』

9月18日に講談社から発売予定のインタラクティブムービー『B線上のアリス～ALICE on Borderlines～』の体験版。購入前にアリスの世界に触れてみては？主人公アリスの声は池澤春菜さんが演じているぞ。

提供：講談社／5名様

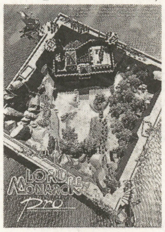
④ Windows用ソフト『パチンコmini』VOL.1,2

パチンコ・シミュレーション・ゲーム『パチンコClassics』のコンパクト盤『パチンコmini』のVOL.1と2をセットで。「ドリームセブン」，「プリマ」などが自宅に居ながら楽しめる！

提供：アイ・エス・シィ／3名様

⑤ Windows95用ソフト『ロードモナークPro～アドバンスドロードモナーク』

リアルタイムSLG『ロードモナーク』シリーズ中，最高の難しさを誇るこのソフト。『ロードモナーク』を極めたいというロードモナークジャンキーの方におすすめ。全面クリアをめざせ！



提供：日本ファルコム／3名様

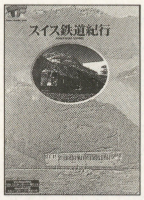
⑥ ハイブリッド版『オーリーのおえかきストーリー』

かんたんでカラフルな「お絵かきツール」でのお絵かきや，BGM付のオリジナル絵本作りを楽しめる「えほんの広場」など，小さな子供から楽しめるソフト。ジャマイカを舞台に個性的なキャラクターが登場する。

提供：インタープログ／2名様

⑦ ハイブリッド版『スイス鉄道紀行』と『イギリス保存鉄道』

美しい自然と鉄道が調和するスイスのマッターホルンや氷河急行沿線の様子や，鉄道発祥の地イギリスで今も走り続けている保存鉄道の紹介など，鉄道ファン待望のソフトを2本セットにしてプレゼント。



提供：東京書籍／3名様

⑧ ハイブリッド版『Car Selection ドイツ車』

'97年最新モデルから往年の名車まで，各車の写真・ムービー・3D・エンジン音・スペック情報などドイツ車を様々な角度から紹介するソフト。ドイツ車選び診断テストもついているのでドイツ車購入の際のお供に…。

提供：東京書籍／5名様

'97年8月号ベーマガおたのしみプレゼント当選者

【1】『セガ・サターンビデオマガジン』7月発売タイトル号は兵庫県伊丹市・**甲斐雪子さん他1名**
【2】『ディフィート・ライトニング』ソフトは香川県丸亀市・**大塚順さん他4名**
【3】『ボンジャック』ソフトは愛知県新城市・**竹川友章さん他1名**
【4】『トライシリーズ·エンジョイデジタルカメラ』ソフトは愛知県名古屋市・**多田健一さん他1名**
【5】『トライシリーズ·タイピング&マウスの学校』ソフトは神奈川県横浜市・**早川真人さん他1名**
【6】『トライシリーズ·Windows95基本操作編』ソフトは岡山県赤磐郡・**藤森岳彦さん他1名**
【7】『セガサターン　モデム』と『電脳戦機バーチャロン』は神奈川県秦野市・**本間俊充さん**
【8】『マクシス　マウスパッド』は佐賀県佐賀市・**古川泰明さん他2名**
【9】『スリー・ダーティ・ドワーブス』テレカは大阪府寝屋川市・**三木広之さん他4名**
【10】『機動戦艦ナデシコ』テレカは埼玉県川口市・**佐藤真さん他4名**
【11】『ファイターズヒストリーダイナマイト』テレカは大阪府堺市・**馬場茂雄さん他4名**
【12】『マスター・オブ・モンスターズ』テレカは福岡県北九州市・**小林紀子さん他4名**
【13】『TEO-もうひとつの地球フィンフィン』ハンカチとテレカは兵庫県姫路市・**高田明さん他4名**
【14】『メディアクエスト　ミニタオル』は福島県郡山市・**小山郁朗さん他11名**
【15】『クリーチャーズ～ノームたちの世界』Tシャツは石川県石川郡・**平尾健一さん他2名**
【16】『ソニックジャム』Tシャツは広島県深安郡・**篠森勝利さん他4名**
【17】『IO・PIN』は静岡県小笠郡・**鈴木明宏さん他4名**
【18】『原宿を歩いて見つけたグッズ詰め合わせ』は青森県南津軽郡・**福田清孝さん**
【19】『マスター・オブ・モンスターズ』ポスターは岡山県総社市・**川平勇さん他9名**
【20】『Gダライアス』ポスターは栃木県那須郡・**桑野寛さん他5名**

応募方法

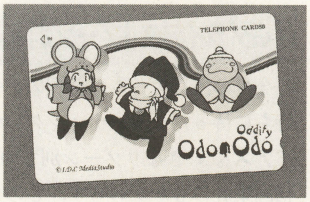
本誌とじ込みハガキに応募欄があります。希望する賞品の番号と賞品名を1点だけ書いてご応募ください。また，官製ハガキでも受け付けます。なお，官製ハガキで応募する場合は，応募したメーカーに対する要望等も書き添えてください。

締め切り：10月7日必着
発表：12月号（11月8日発売）

9 プレイステーション用『Odo Odo Oddity』テレカ

かわいいキャラクターが気になるプレイステーション用カリッジ・アクションゲーム『Odo Odo Oddity』のテレカ。風船で飛び回る“ギクギク”の冒険はもう体験したかな？

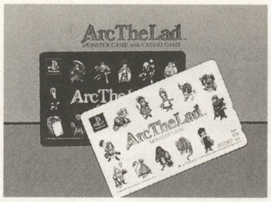
提供：IDCメディアスタジオ／5名様



10 プレイステーション用『アークザラッド・モンスターゲーム with カジノゲーム』2枚組テレカ

『アークザラッドII』のデータを使って楽しむ「モンスターゲーム」と「カジノゲーム」がセットになったこのソフトの発売を記念した特製テレホンカードセット。HP1ゾンビがオススメ（笑）。

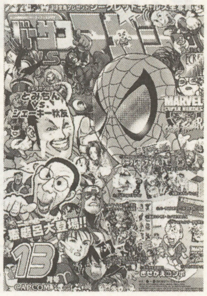
提供：ソニー・コンピュータエンタテインメント／5名様



11 『マーブルスーパーヒーローズ vs.ストリートファイター ～バーサスマガジン～』カプコン シークレットファイル

カプコンがアーケードゲーム各タイトルごとに制作している小冊子。今回は，幻の未発表シークレットファイル『X-MEN vs.ストリートファイター』もセットになった超レアなアイテム！

提供：カプコン／5名様



ENTERTAINMENT SIDE INFORMATION

エンターテインメント・サイド・インフォメーション

『トゥームレイダース』夏休み宝探しキャンペーン実施中！

今年2月にビクターインタラクティブソフトウエアから発売されたプレイステーション用アドベンチャー・ゲーム『トゥームレイダース』。遺跡探索のスリルがたまらないこのゲーム，この春アトランタで開催されたE3にて続編にあたる『トゥームレイダース2』が発表された。

『2』発売の来年1月まではまだ少し時間があるので，それまでは『1』をとことん楽しもうではないか。めざすは日本国内発売プレイステーション版のみに隠されている「ある宝物」。ゲットできれば『トゥームレイダース2』特製テレカ入手のチャンス！ 期間中，毎週1,000名，計10,000名に贈られるぞ。

■応募方法：官製ハガキに“宝物名”とそこに書かれている“文字”の二つ，住所・氏名・年齢・職業（学校）・ゲームの感想を明記して下記住所まで。

〠150　東京都渋谷区渋谷3-9-9 東京建物渋谷ビル6F ㈱ビクターインタラクティブソフトウエア「夏休み宝探しキャンペーン」係

■実施期間：'97年10月4日まで

新ジャンル?!“おちシュー”『CALCOLO!～カルコロ! おちものシューティング～』「プレCALCORO!大会」開催！

クレフ インベンションから11月に発売予定のプレイステーション用アクション・パズル『CALCOLO!～カルコロ!おちものシューティング～』の体験版を用いた「プレCALCORO!大会」が開催される。

優勝賞金100万円（!）をはじめとする賞金&賞品を手にするためには，まず体験版・サンプルROMをプレイする必要がある。この体験版は9月10日以降，全国のショップにて配布されるので，お店の人に尋ねてみよう。無事入手できたらハイスコアをメイク，エントリー番号・スコア・パスワードを添付のハガキに記入してポストに投函するだけ。あとは入賞を祈ろう！

■エントリー締め切り：'97年10月20日（当日消印有効）

※9月10日以降，クレフのホームページ（http://www.coara.or.jp/~clef/）で随時ランキングを発表。最終ランキング発表は11月20日

『風のノータム-NOTAM of WIND-』プレゼント・キャンペーン実施のお知らせ

アートディンクでは，9月11日に発売予定のプレイステーション用シミュレータ『風のノータム-NOTAM of WIND-』の記念キャンペーンを実施。内容は，ソフト購入者の中から抽選で20名に著名イラストレーター永井博氏が描くメインビジュアルを完全限定のリトグラフにしてプレゼントしようというもの。

『風のノータム』のイメージカラー“さわやかなブルー”が描かれたこのリトグラフは，一つ一つに永井博氏が直筆でサイン，さらに一つ一つナンバリングされた限定品。かなりのレアアイテムになることまちがいなし！

■応募方法：ソフト同梱のアンケート・ハガキに必要事項を記入し，50円切手を貼り，アートディンクまで送付（アンケートはマークシート方式，黒の鉛筆で丁寧にチェックすること）。

■応募締め切り：'97年11月30日（当日消印有効）

■抽選：締め切り1か月後に抽選，発表は発送をもって代えられる。

＊アンケートに答えていない場合，抽選対象にならない場合があります。

誰でも気軽にコミュニケーション～メディアボックスで電子メールサービス開始

京セラマルチメディアコーポレーションとタイトーでは，この夏から，マルチメディア端末「メディアボックス」「X-55」での新たなサービスとして，「電子メールサービス」を開始！

パソコンなどの機器を必要とせずに電子メール環境を実現したもので，プロバイダとの契約や複雑な手続きもなく，テレビと電話に接続するだけで，初心者でも気軽に利用することができる。「メディアボックス」「X-55」のユーザー同士だけでなく世界中のインターネット（電子メール）ユーザーともメールの交換ができる。

使用料は完全従量制で，10円／1分（通話料は別）。このサービスの詳細は下記まで。

■問い合わせ先

㈱京セラマルチメディアコーポレーション

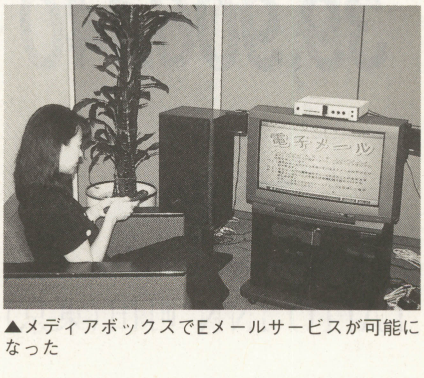
〠102　東京都千代田区平河町2-7-4

☎03-5275-0153

㈱タイトー

〠102　東京都千代田区平河町2-5-3

☎03-3222-4829



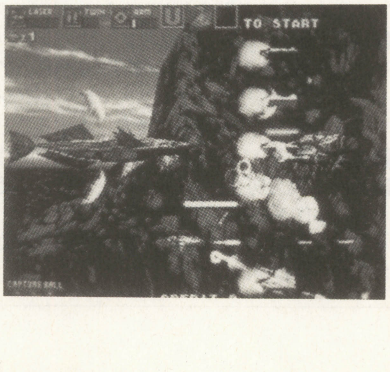
▲メディアボックスでEメールサービスが可能になった

全国集計 CHALLENGE! HIGH SCORE!

今月の注目ゲーム

Gダライアス(タイトー)

ゾーン	スコア	プレイヤー	店舗
λ	27,475,950	HYAKU-KTL-UGF	タイトーイン002スタジアム(大阪)
μ	30,610,800	ATC-KTL-N.F	ゲームコーナーフジ(東京)
γ	35,493,100	KPL-NEK	TILT 神保町(東京)
ξ	30,890,790	一般人TUG	プレイシティキャロット巣鴨店(東京)
o	39,906,140	T^3-WIZ	TAITO INN 町田(東京)



『Gダライアス』ゾーン別集計開始!

今月の注目ゲームは全国のゲームファンが待ちに待ったシューティング・ゲーム『**Gダライアス**』。いきなりゾーン別での集計だ。まだ初回集計にもかかわらず，どのゾーンもかなりの競り合いとなった。この先数か月はデッドヒートが予想される。

このゲームは，得点稼ぎのシステムが至るところに組み込まれていて，とてもここで全部は紹介はできないが，その中で最も重要なのが「αビーム」での稼ぎ。αビームは敵をキャプチャーすることで使用可能になるもので，このビームで敵を破壊すると敵の得点に倍率がかかる（倍率については，今月のアーケード・ゲーム・ギャラリーを参照）。また，クリアすると残機ボーナスがあるのでノーミスプレイが要求されるが，「oゾーン」では，αビームを使っての残機つぶしが有効。因縁の敵“グレートシング”との闘いが再びはじまった。

もっとくわしいことを知りたいプレイヤーは，今月からはじまった『Gダライアス』の攻略ページを参考にしよう。

『**ヴァンパイアセイヴァー**』は，「アナカリス」を除いた全キャラでスコア更新。これで全キャラとも100万点を突破したことになる。その中でも一番高いスコアを記録しているキャラは「フェリシア」のようで，頭一つ飛びぬけている。お店別に見ると，ゲームコーナーフジ（東京）とアイリン夢空間（岐阜）が複数のキャラでトップとなり，健闘をみせた。

最後に，『**マーヴル・スーパーヒーローズVSストリートファイター**』と『**ザ・キング・オブ・ファイターズ'97**』は，エディット機能つきということと，キャラがあまりにも多いことで，キャラ別集計はしない。ちなみに隠れキャラの使用は両ゲームとも認められる。両ゲームともぶっちぎりのスコアでトップとなっている。他のプレイヤーの追撃を期待する。

『**スタースイープ**』は“1人で挑戦モード”，『**サイドバイサイド2**』は“超上級モード”での集計とする。

『**ロジックプロ2**』は永久パターンが発覚したため，集計対象外とする。

（宮崎良太，押田隆太）

■ヴァンパイアセイヴァー（カプコン）

キャラクター	スコア	スコアラー	店　名
バレッタ	1,552,400	G.M.C.ZFC.URA(氏)	ゲームコーナーフジ(東京)
キュービィ	1,627,300	Y.O	GAME'S MILK(京都)
ジェダ	1,234,200	☆CAT'S-とき坊	アイリン夢空間(岐阜)
リリス	2,306,000	☆CAT'S-きみちゃん	アイリン夢空間(岐阜)
モリガン	2,326,800	G.M.C.ZFC.URA(氏)	ゲームコーナーフジ(東京)
デミトリ	1,237,800	G.M.C.ZFC.URA(氏)	ゲームコーナーフジ(東京)
ビクトル	1,229,500	ザ・エックス	ゲームコーナーフジ(東京)
ビシャモン	1,309,100	剣匠イザナム	ゲームコーナーフジ(東京)
フェリシア	2,481,100	FERC-NAD	ゲームコーナーヤングパレス(千葉)
レイレイ	1,806,220	タコ太	GAME's WiLL(京都)
ガロン	1,350,700	花山　薫(領)	プレイシティ24(北海道)
オルバス	1,281,400	G.CRUSH-EFA	アイリン夢空間(岐阜)
ザベル	1,172,700	マスターハシゴ灰色改めザベラー	ゲームコーナーフジ(東京)
サスカッチ	1,154,000	G.CRUSH-ROK	アイリン夢空間(岐阜)

■バトルサーキット（カプコン）

キャラクター	スコア	スコアラー	店　名
サイバーブルー	27,978,600	全国は2900万以上では？京都Q	ビッグウェーブ(高知)
キャプテンシルバー	26,086,600	キャプテンシルバーといえばサワダの立ち中に	ビッグウェーブ(高知)
イエロービースト	50,472,000	☆CAT'S-マサル	アイリン夢空間(岐阜)
ピンクオーストリッチ	40,640,300	花山　薫(領)	プレイシティ24(北海道)

■マッハブレイカーズ（ナムコ）

キャラクター	スコア	スコアラー	店　名
ディープダイバー	753m7	翔(よ)	マンモス城インベーダーハウス(大阪)
ブロックバスター	6.48	翔(よ)	マンモス城インベーダーハウス(大阪)

■ソルディバイド（彩京）

キャラクター	スコア	スコアラー	店　名
カシュオン	5,397,400	T.Clue-ISD	扇ヶ丘レジャーセンター(石川)
ティオラ	5,052,100	KMC-TEM	ゲームセンターコパIII(神奈川)

■ストリートファイターIII（カプコン）

キャラクター	スコア	スコアラー	店　名
リュウ	4,811,900	KMC-IZA	ゲームセンターコパIII(神奈川)
ユン＆ヤン	5,026,000	KMC-IZA	ゲームセンターコパIII(神奈川)
ケン	4,675,200	CYR-ASM	TAITO INN町田(東京)

■怒首領蜂（アトラス／CAVE）

タイプ	スコア	スコアラー	店　名
タイプA	480,021,830	LAOS-長田仙人	ビッグウェーブ(高知)
タイプB	414,235,550	LAOS-長田仙人	ビッグウェーブ(高知)
タイプC	568,120,890	DBL-ZKB-NAI	プレイスポットビッグワン(埼玉)

■セクシーパロディウス（コナミ）

キャラクター	スコア	スコアラー	店　名
オプション	6,781,300	SUR-DXP-天馬(犯)	ゲームスペース姫路店＆G/H JOY(兵庫)
シューティングスター	6,808,100	SIT-M.K	ゲーム倶楽部大船店(神奈川)

■ストライカーズ1945（彩京）

キャラクター	スコア	スコアラー	店　名
メッサーシュミット	2,175,200	PPR-KTL-IZK	タイトーイン002スタジアム(大阪)
零式艦上戦闘機	2,218,700	DAB.S	ゲーム倶楽部(神奈川)
震電J7	2,239,800	AKA	ゲームプラザセントラル日吉店(神奈川)

■ガンバード（ジャレコ／彩京）

キャラクター	スコア	スコアラー	店　名
アッシュ	2,184,100	戦国人	プレイランドエフワン(宮城)
バルナス	2,254,700	ZBL-ごろたん	プレイスポットすーるぽん(東京)

タイトル	スコア	スコアラー	店　名
マーヴル・スーパーヒーローズVSストリートファイター(カプコン)	2,375,400	ARI(よ)	マンモス城インベーダーハウス(大阪)
ザ・キング・オブ・ファイターズ'97(SNK)	830,000	Xメン	オキモト(広島)
スタースイープ〈1人で挑戦〉(ナムコ／アクセラ)	718,770	穴うめ君ZEL(ち)	モンキーハウス本館(福岡)
サイドバイサイド2〈超上級〉(タイトー)	2'58"26	STG-MIC	タイトーイン戸塚西口店(神奈川)
閃激ストライカー(童)	1,364,458,340	G.M.C.R-1	ゲームプラザセントラル日吉店(神奈川)
バーチャストライカー2(セガ)	15	HIR	GAME'S MILK(京都)
NEO Mr.DO！(SNK／ビスコ)	2,232,000	T³-KRS-吉村(ば)	レタス702(北海道)
グルーヴオンファイト(アトラス)	1,358,300	NTS	赤羽ニューオリンピア(東京)
マネーアイドルエクスチェンジャー〈VS CPU〉(SNK／フェイス)	8,488,004	SAL	ジョイフルランド下井草＆江古田(東京)
スカッドレース〈上級〉(セガ)	2'31"83	YAP(爆)隊員	プレイシティキャロット巣鴨店(東京)
ストリートファイターEX(カプコン)	1,707,500	CYCLONE-NEC	プレイスポットすーるぽん(東京)
対戦とっかえだま(コナミ)	4,884,100	目指せ600万！DKZこと店員	オレンジペコ(愛知)
プリクラ大作戦(クララ)(アトラス)	40,937,200	LKR	ジョイフルランド下井草＆江古田(東京)
クイズなないろドリームス 虹色町の奇跡(カプコン)	6,419,000	とっぺる君、次はもっと考えてくれよな	オレンジペコ(愛知)
蒼穹紅蓮隊〈八指多 薫〉(エイティング／ライジング)	35,131,885	ESK	Newパンアップ(千葉)
レイストーム〈R-GRAY2〉(タイトー)	29,207,450	T³-WIZ	TAITO INN町田(東京)
ねらってチュー(セタ)	1,005,210	ZAC-Ristar こえ〜ことに	Newパンアップ(千葉)
ハイパーアスリート〈100m走〉(コナミ)	6"60	最強コロッケ SUR-HKG-DKO(犯)	ゲームスペース姫路店＆G/H JOY(兵庫)
電脳戦機バーチャロン(セガ)	1'35"61	MSO-08-ユン	アミューズメントzizz(広島)
D&Dシャドウオーバーミスタラ(カプコン)	4,517,583	YOK	アミューズメントアスリート(三重)
ビッグトーナメントゴルフ(ナスカ)	−24	ACC	チャレンジバンバン(愛媛)
バイパーフェイズワン(セイブ開発)	15,996,748	MOL＝CKDF＝フルエンモ	Newパンアップ(千葉)
ばくばくアニマル(セガ)	322,911	NGP-ANP	西銀座ゲームプラザ(山梨)
ぷよぷよ通(セガ／コンパイル)	1,006,364	祝！ER嬢結婚記念(ぷ)	Newパンアップ(千葉)
ハイパーデュエル(テクノソフト)	2,657,460	ZAC-Ristar	Newパンアップ(千葉)
ストリートファイターII'ターボ〈バイソン〉(カプコン)	1,531,300	KMC-T.K	ゲームセンターコパIII(神奈川)
ぷよぷよ(セガ／コンパイル)	2,503,250	祝！ER嬢結婚記念(ぷ)	Newパンアップ(千葉)
天地を喰らうII〈趙雲〉(カプコン)	4,453,650	AXIOM-H.Y(奈)	プレイシティNASA杉本町(大阪)
ジンジンジップ(アルュメ／テクモ)	3,351,190(3周目2面)	コーヒー1ℓパック KBT-KYN(が)(ぷ)	Newパンアップ(千葉)
パイプドリーム〈コースB〉(ビデオシステム)	3,780,360	遠藤晶withTZW	トライアミューズメントタワー(東京)

○○○ **CHALLENGE! HIGH SCORE!** ○○○

ゲームプラザヴィクトリア　北海道
札幌市南区澄川4条3丁目　☎011-813-6025

タイトル	スコア	スコアラー	備考
Gダライアス（νゾーン）	30,444,200	あつし	ALL (連) ニューゾーン
Gダライアス（λゾーン）	24,821,160	T³-KRS-TBC（クツアのみ）	ALL ラムダゾーン
鉄拳3	2′10″78	チャンプのリ王	ALL ジュリア
ヴァンパイアセイバー（フェリシア）	1,483,300	DKC「すべてビシャモンのせいだ」	ALL(乱) コンプリート1落
ヴァンパイアセイバー（ジェダ）	988,300	BOWIE	ALL(乱)
ヴァンパイアセイバー（デミトリ）	793,200	TAG	ALL
リアルバウト餓狼伝説スペシャル	1,746,800	BOWIE	ALL 16-2-2
対戦とっかえだま	3,484,900	O.O改	ALL三郎42個 27連鎖
バトルガレッガ	14,333,090	梅沢 由香里 女流初段	ALLG・バット5面 989万
バトルガレッガ	15,796,110	初クリア。やっと全キャラクリア。	ALL ガイン

ファンタジーゾーン夢ランド　北海道
旭川市大町1条3丁目オークビル2F　☎0166-53-5332

タイトル	スコア	スコアラー	備考
バトルガレッガ	13,951,440	(脚)KD	ALL B連付 ミヤモト
X-MEN VS ストリートファイター	2,138,500	あんたバカァ? byよーいち	ALL 春麗&ウルヴァリン
レイストーム（R-GRAY1）	14,676,150	ATSレイ子ちゃんとガンキャノン希望	ALL
鉄拳3	2′03″36	バックアップに残さない理由がわかりませ	ALL ゴルド
マーヴルスーパーヒーローズVSストリートファイター	1,759,800	ん。○○○○は。	ALL リュウ&さくら
ヴァンパイアセイバー（ザベル）	795,200	無類庵	ALL CPU乱入×1
ヴァンパイアセイバー（デミトリ）	950,300	県立白井坂高校	ALL CPU乱入×2
ヴァンパイアセイバー（キュービー）	985,800	TKT	ALL CPU乱入×2
ヴァンパイアセイバー（アナカリス）	928,000	ま!アラカリス	ALL CPU乱入×2
ヴァンパイアセイバー（モリガン）	1,738,600	松田No3	ALL CPU乱入×1

達人&ゲームプラザニュー日の出　長野
上田市中央本町2-7-9　☎0268-25-0835

タイトル	スコア	スコアラー	備考
Gダライアス（連射2コ付き♡）	31,797,140	たしなみ程度に、えむてい様♡	Vゾーンエリア R ALL！残3機
仮面ライダーバトルレーサー	2,356,080	AKA-ま・む・し♡	ノーミスALL ヘルダイバー使用
ストリートファイターEXプラス（ケン）	2,809,900	ボブちゃん、コスプレ決定！リリスね♡	ALL
ヴァンパイアセイヴァー（Q-Bee）	1,375,200	EDD機	ALL. PX5 (連) (必) 付
怒首領蜂（C-TYPE、ショット強化）	109,366,500	カッタダッシュ教徒のD級シューター	2-3
おおしまり子ファンクラブ会員募集中！！			
長野県に住んでいる／8才～25才までの変			
態なら誰でもOK！詳しくは、ゲームプラザ			
ニュー日の出までTELでおたずねください♡			

プレイシティキャロット室蘭　北海道
室蘭市中島町1丁目33-7　☎0143-45-1951

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ヴァンパイアセイヴァー（フェリシア）	1,716,800	J.B.S	ALL モリガン有り
ヴァンパイアセイヴァー（モリガン）	901,800	とこ	ALL
ヴァンパイアセイヴァー（リリス）	890,600	J.B.S	ALLジェダハンニャ有り
ヴァンパイアセイヴァー（レイレイ）	786,000	Lit=Reyforce	ALL ザベル有り
ヴァンパイアセイヴァー（オルバス）	789,800	R.B	ALLフェリハンニャ敗け
ヴァンパイアセイヴァー（真ガロン）	736,900	アシカちゃん♡	ALL バレッタ有り
ヴァンパイアセイヴァー（キュービー）	694,100	(宮)	ALL
ヴァンパイアセイヴァー（アナカリス）	669,100	MOT	ALL Q-Bee有り
スタースイープ（ストーリー）	6′19″4	M.O	ALL
蒼穹紅蓮隊（八指夕 薫）	13,721,860	(ホ)組	ALL 薫使用

ワンコインA館　秋田
秋田市手形山崎町8-17　☎0188-31-5451

タイトル	スコア	スコアラー	備考
マーヴルスーパーヒーローズVSストリートファイター	1,459,600	VHS	ALL(殺)さくら有 ゴウキ&ウルヴァリン使用
G-ダライアス（εゾーン）	16,914,380	"すまぬG・Tじゃなくて" 梅村丹八	ALL残×3連付 BFKTW
G-ダライアス（νゾーン）	14,122,250	BCG	ALL残×0連付
バトルガレッガ	13,323,520	犬'97	ALL ガイン
バトルガレッガ	11,547,540	秋田つるぺた協会会長・犬	ALL チッタ
ヴァンパイアセイヴァー（モリガン）	1,691,300	YZM	ALL(有)デミトリ
ソルディバイド（ヴォーグ）	2,501,400	"猫少年ライスくん" NHK	2-4 連付
グルーヴオンファイト	1,044,700	WHO	ALL マッド&天神橋使用
ストリートファイターExplus	2,760,800	BCG	ALLガルダ豪鬼 (有) ガルダ使用
ストリートファイターExplus	2,745,700	VHS	ALLガルダ豪鬼 (有) 豪鬼使用

トライアミューズメントタワー　東京
千代田区外神田4-3-10　☎03-5295-2345

タイトル	スコア	スコアラー	備考
★パイプドリーム（コースB）	3,780,360	遠藤晶withTZW	全コース制覇(連) UYK氏感謝
G-ダライアス（Oコース）	35,212,740	CRM-(善)	α-γ-ζ (連)-κ-O
G-ダライアス（νコース）	30,118,740	You-W	α-γ-ε (連) -Θ-ν
怒首領蜂（タイプC）	325,873,070	kou	2クリアしたかった 2-6
ソルディバイド（カシュオン）	2,724,300	VIC	2-4
レイフォース	9,178,000	7面メロメロ先生	(連) ALL
ダライアスEXver（FVコース）	10,248,420	PGN-SVG	
ブラックパンサー	2,590,740	BP-Zen	ALL3ミスアイテム稼ぎ
アルゴスの戦士	9,322,080	AZU-RVF-H・S	ALL
ソーラーアサルトロードブリティッシュ	541,300	ちえぞー392♡	ちゅ------- こと!

レタス702　北海道
札幌市北区北7条西2丁目15-1TMビル1F　☎011-737-6165

タイトル	スコア	スコアラー	備考
Gダライアス（λゾーン）	24,985,370	T³-KRS -TBC	ALL (連)
Gダライアス（νゾーン）	30,672,200	T³-KRS-閃激（赤だれ）	ALL (連)
閃激ストライカー	696,540,970	T³-KRS-ヌジャッ（黒だれ）	7-2 (連)
スタースイープ（1人で挑戦モード）	478,020	コウシヲ	ALL
スタースイープ（ストーリーモード）	5:38″1	コウシヲ	ALL
★NEO Mr.Do!	2,232,000	T³-KRS-吉村(は)	ALL 残1 EX×25
レイストーム（R-GRAY2）	27,116,700	T³-ケビンマスク	ALL 残1 (同)
レイストーム（R-GRAY1）	15,142,050	MJC-ATS弘	ALL ノーミス(同)
バトルサーキット（エイリアングリーン）	24,288,400	翼工房	ALL 天帝有 (同)
グリーブオンファイト	1,025,800	T³-もみあげが三つ編みブブカ	ALL ラリー&天神橋

プレイランドエフワン　宮城
仙台市青葉区中央2-6-6　☎022-261-5782

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ヴァンパイアセイヴァー（モリガン）	1,664,900	R	モリガン ALL (連) (必)
ヴァンパイアセイヴァー（バレッタ）	1,531,300	BZY真歩子＋＋	バレッタ ALL (連) (必)
ヴァンパイアセイヴァー（ビシャモン）	1,114,300	BRX-(井)	ビシャモンALL (連) (必)
ヴァンパイアセイヴァー（リリス）	1,558,800	Y.T	リリス ALL (連) (必)
ヴァンパイアセイヴァー（ジェダ）	1,090,300	GLA	ジェダ ALL (連) (必)
Gダライアス	23,578,290	PGP-まちゃみ	ALL (連) オトシゴ
Gダライアス	15,033,700	クリアのみ H/S琴音ちゃん	ALL (連) カメ
Gダライアス	29,272,250	サミラーLUK	ALL天使のブラ (連)（クリオネ）
Gダライアス	20,688,240	クリアのみ RIJ	ALL (連) アロマノカリス
Gダライアス	30,769,160	Ⓓ	ALL (連) クジラ

TILT神保町　東京
千代田区神田神保町2-14-4　☎03-3262-2823

タイトル	スコア	スコアラー	備考
Gダライアス（λゾーン）	27,128,950	デブGT	ALL (連) ノーミス
★Gダライアス（νゾーン）	35,493,100	KPL-NEK	ALL (連) ノーミス
Gダライアス（Oゾーン）	38,501,100	デューク金澤	ALL (連) =ミス
サイドバイサイド2（中級）	2′23″50	D.Hill（D.H）	ALL GTR AT
サイドバイサイド2（超上級）	2′59″70	STG-MIC	ALL GTR MT
サイドバイサイド2（超鬣級）	2′59″30	K S.Q	ALL GTR AT
鉄拳3	1′45″86	MZT（予） -SIG	ALLレイ 予選1′11″
鉄拳3	2′24″10	MZT（予） -KTR	ALLクマ 1ミス
鉄拳3	1′51″75	MZT（予） -KTR	ALL ジュリア ノーミス
鉄拳3	2′40″53	MZT（予） -KTR	ALL 木人 ノーミス

ZEST　北海道
札幌市西区西野2条2丁目　☎011-663-5457

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ヴァンパイアセイバー（フェリシア）	1,474,000	ZAP	ALL
ヴァンパイアセイバー（モリガン）	1,291,200	WWW	ALL
ヴァンパイアセイバー（リリス）	917,900	CAP	ALL
マーヴルスーパーヒーローズVSストリートファイター	1,411,200	CAP	ALL
ザ・キング・オブ・ファイターズ'97	415,400	XES	ALL
鉄拳3	1′11″26	ZST	ALL ポール
鉄拳3	2′03″48	ZST	ALL ガンジャック
鉄拳3	2′07″78	ZST	ALL 吉光
鉄拳3	2′18″95	ZST	ALL オーガ！
マジカルドロップ3	7,322,340	DKC	ブラックピエロまで

プレイシティ キャロット 長岡店　新潟
長岡市大手通1丁目4-9　☎0258-36-7161

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ヴァンパイアセイバー（フェリシア）	1,540,600	NAL-NED	ALL
ライデンファイターズ	52,001,930	PLO-ドッグマン（1号）	ALL ジャッジ連射つき スピア
鉄拳3	1′44″60	ルチャリブ連（解散した）-ダXTAN	ALL ブライアン
鉄拳3	1′33″90	PLO-ドッグマン（2号）	ALL 平八
魔法大作戦（チッタ）	2,055,030	TTT	2-3
テトリス	LIUE 689	小林カツ代	カンスト

竹芝アミュージアム　東京
港区海岸1-13-3ベイビュー竹芝1F　☎03-3436-5088

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ヴンパイアセイヴァー（レイレイ）	1,081,800	VAP	ALL 乱入×1
鉄拳3	1′36″58	TER	ALL ブライアン
鉄拳3	1′36″35	IGA(夫)(デ)(ブ)	ALL 平八
鉄拳3	3′10″58	NBC氏来店ありがとう	ALL フォレストロウ
G-DARIUS	8,650,980	MIS(由) センチきちがい	0死亡
サイドバイサイド 2	2′29″90	IGA(王)デブ専	ALL 中級 スカイライン
アルマジロレーシング	39 ″88	RYO	ALL スプリント
空牙	2,517,160	MIS(由) リハビリ中	2-3 セイレーン
A-JAX	1,083,900	MIS(由) へたくそ	6面
フーピー	917,610	穴をうめます アイリーン愛しの	D-1

プレイシティ24　北海道
旭川市2条8丁目　☎0166-23-5089

タイトル	スコア	スコアラー	備考
鉄拳3	0′55″18	旭一ポール つながりました(笑)	ALL (連) ポール
Gダライアス	23,798,010	魔B党-K.O	ALL (連) G.T. 残×3
キングオブファイターズ'97	333,600	H・RYUNE	ALL エディット
★バトルサーキット（ピンク）	40,640,300	花山 薫 (顎)	ALL (連) (同) 6830G残×1
ヴァンパイアセイヴァー（デミトリ）	1,052,100	H.RYUNE	ALL (連)
ヴァンパイアセイヴァー（ザベル）	943,300	中村3号	ALL (連)
ヴァンパイアセイヴァー（ビシャモン）	1,057,600	中村4号	ALL (連)
ヴァンパイアセイヴァー（レイハイ）	1,555,200	魔B党-K.O	ALL (連)
ヴァンパイアセイヴァー（バレッタ）	1,552,200	花山 薫 (顎)	ALL (連)
ヴァンパイアセイヴァー（ジェダ）	1,171,600	花山 薫 (顎)	ALL (連)

プレイシティキャロット松本店　長野
松本市中央1-3-7セントラルビルB1F　☎0236-35-6744

タイトル	スコア	スコアラー	備考
Gダライアス	22,162,870	NKC-LIT(み)	ALL (連)付 ラムダゾーン
ソルディバイド（カシュオン）	3,845,700	(改)おさる	ALL
ソルディバイド（ティオラ）	1,840,900	TAD	2-2
怒首領蜂（タイプC）	314,156,130	HLK	2-7
怒首領蜂（タイプB）	172,390,190	HLK	2-6
怒首領蜂（タイプA）	92,595,600	穴ウメ3号	2-3
ザ・ハウス・オブ・ザ・デッド	88,500	JOE	ALL
ヴァンパイアセイヴァー（フェリシア）	1,738,900	穴ウメJOF	ALL 真ビ無モリガン有
バーチャファイター3	999,900	匿名希望	ALL ウルフ 仙人

プラボ赤坂　東京
港区赤坂4-2-6　☎03-5570-5094

タイトル	スコア	スコアラー	備考
スタースイープ	7′43″2	LOG	ALL（ストーリーモード）
サボテンボンバーズ	41,634,100	SHK	ALL
バーチャストライカー	＋16 LOST:O	III	ALL
ザ キングオブファイターズ'97	357,300	ZYX	ALL（庵、レオナ、京）
ギャロップレーサー	7′45″95	HAR	サクラバクシンオー
キングオブドラゴンズ	3,725,800	OGU	ALL（クレリック）
戦球	47,755,700	CIA	
Gダライアス	27,763,530	AIR	ALL

チャレハイ通信

●レタス702（北海道）
★前回から参加させていただくことになりましたレタス702です。当店の場所は札幌駅北口代ゼミの真横です。まだまだスコアラーが少ないです。スコア大募集中！申請は店員のほうまで気軽にどうぞ。　by 吉村

●ワンコインA館（秋田）
★『MSHvsストリートファイター』,『K.O.F'97』,『G.ダライアス』等，人気作品が目白押しですが，全部入荷して人気がちゃんと出ることを祈っています。『セイヴァー』での遠征者などもお待ちしております。　T

●ゲームコーナーフジ（東京）
★ゲーセン魔人（Y.O）氏，御来店誠にありがとうございました。また一緒にジャン・カレーを占拠しましょう！　by 常連一同

●竹芝アミュージアム（東京）
★DBL-らじあめ氏，来店ありがとうございます。『ロジックプロ2』入荷しました。スコアラー来店お待ちしてます。センチの人形とエバのTシャツ入荷です。

●ゲームプラザセントラル日吉店（神奈川）
★約3年ぶりにハイスコア集計店に復帰しました。向かいにあるゲームセンターJ&Bさんとの合同集計です。みなさんの来店を心よりお待ちいたしております。　担当　RUI, M

●ゲームプラザニューヨーク大船店（神奈川）
★『ヴァンパイアセイヴァー』の対戦台が5台！『バーチャストライカー2』はメガロ対戦台!腕に自信のある人は(ない人も)ぜひ来てください。また，イライラ棒で『新種発見!たまごっち』,『ねこっちゃ』,『バーチャルペットペンピィ』が当たります。そして，ビリヤードコーナーもあります。至れり尽くせりですね。新作も続々入荷中です！

●熊谷ガリバー（埼玉）
★『ヴァンパイアセイヴァー』がとても盛り

赤羽ニューオリンピア　東京
北区赤羽2-10-5　☎03-3598-0205

タイトル	スコア	スコアラー	備考
Gダライアス（λゾーン）	24,432,680	ACE	ノーミス ALL (連)(連)
怒首領蜂（Cタイプ）	281,398,680	GIS-k.k	2-5ショット 16900万
★グルーヴオンファイト	1,358,300	NTS	ノーミスファルコ・天神橋予118万
NEO・MrDOI	1,700,500	MZT（予）-SIG	残1ALL
鉄拳3（クマ）	1′38″26	MZT（予）-SIG	予1分17秒
鉄拳3	1′20″36	MZT（予）-KTR	予1分01秒 ジュリア
鉄拳3	1′03″73	MZT（予）-SIG	予41秒 ガンジャック
鉄拳3	1′30″65	MZT（予）-KTR	予1分07秒 本人

ICサービス千歳船橋&経堂店　東京
世田谷区船橋1-14-2　☎03-3426-8528

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ヴァンパイアセイヴァー（フェリシア）	1,204,100	by古式みのり	ALL（船橋）
ヴァンパイアセイヴァー（ガロン）	907,500	田原年彦with 田辺雪	ALL（船橋） 朧ビシャモン有
ヴァンパイアセイヴァー（ビクトル）	856,500	伝説巨神おかるん	ALL（船橋） 朧ビシャモン有
ヴァンパイアセイヴァー（ガロン）	840,600	夜行性淫乱色魔帝みちあき	ALL（船橋）
ストリートファイターIII（ケン）	2,919,000	肉喰え肉!しかも・・・	ALL（船橋）
ストリートファイターIII（ダッドリー）	2,010,400	コーヘイ	（経堂）
ストリートファイターII（リュウ）	1,348,500	Y.O	ALL（経堂）
蒼穹紅蓮隊（八指夕　薫）	9,437,460	by古式みのり	屠竜（船橋） 5面
ガンバード	539,100	姫宮アンジーはいいね by古式みのり	ヤンニャン 6面（船橋）
エイリアンVSプレデター（ウォーリア）	5,060,800	ぺん	ALL（船橋）

プレイスポットイーグル　東京
田無市本町4-2-16 おんべビル B1～2F　☎0424-66-2989

タイトル	スコア	スコアラー	備考
バトルガレッガ	6,650,370	貧乏T^3	6面 ミヤモト
ボンバーマンワールド	1,942,800	子亮戸瀬字文十	6-6

ゲームコーナーフジ　東京
葛飾区新小岩1-50-8　☎03-3652-0670

タイトル	スコア	スコアラー	備考
★ヴァンパイアセイヴァー（モリガン）	2,326,800	G.M.C. ZFC.URA(氏)	ALL P×1 (連)・(同)
ヴァンパイアセイヴァー（リリス）	2,107,700	G.M.C. ZFC.URA(氏)	ALL (連)・(同)
★ヴァンパイアセイヴァー（バレッタ）	1,552,400	G.M.C. ZFC.URA(氏)	ALL (連)・(同)
★ヴァンパイアセイヴァー（デミトリ）	1,237,800	G.M.C. ZFC.URA(氏)	ALL (連)・(同)
ヴァンパイアセイヴァー（オルバス）	1,220,000	G.M.C. ZFC.URA(氏)	ALL (連)・(同)
★ヴァンパイアセイヴァー（ビシャモン）	1,309,100	剣匠イザナム	ALL 負け×1 (連)・(同)
★ヴァンパイアセイヴァー（ビクトル）	1,229,500	ザ.エックス	ALL P×2 (連)無し
★ヴァンパイアセイヴァー（ザベル）	1,172,700	マスタ-ハシゴ灰色改めザベラー	ALL (連)・(同)
★G-ダライアス（μゾーン）	30,610,800	ATC-KTL-N.F	ALL (連) カメのゾーン
鉄拳3	1′32″21	MZT（予）-SIG	ALL (連)・(同) (予)1 10ぐらいガンジャック

IC砧&狛江店　東京
世田谷区砧5-1-18サマリヤマンション1F　☎03-3416-2983

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ヴァンパイアセイバー（フェリシア）	1,392,300	ZCT	1COINALL 狛江店
ヴァンパイアセイバー（フェリシア）	1,213,000	古式 みのりさん	1COINALL 砧店
ヴァンパイアセイバー（ガロン）	1,138,110	LON	1COINALL 砧店
ヴァンパイアセイバー（キュービー）	860,700	ZCT	1COINALL 狛江店
ヴァンパイアセイバー（リリス）	811,400	N F	1COINALL 砧店
ストリートファイターIII（ユン）	2,922,600	YVA?-INS	1COINALL 狛江店
ストリートファイターIII（ケン）	2,893,200	NOM	1COINALL 狛江店
ストリートファイターIII（ダッドリー）	2,245,000	CJD	ボスおち 狛江店
X-ME VS ストリートファイター	1,846,700	R♡K	ウルヴァリンチュンリーALL狛江
鉄拳3	3′42″90	K.Y	1COINALL ブライアン狛江店

TAITO INN 町田　東京
町田市原町田6-14-8　☎0427-28-8693

タイトル	スコア	スコアラー	備考
G-ダライアス（μゾーン）	30,082,160	CYR-FUS	ALL (連)付き
★G-ダライアス（Oゾーン）	39,906,140	T^3-WIZ	ALL (連)付き
ストリートファイターIII（オロ）	4,719,300	CYR-WARRIOR	ALL (連)付き
ストリートファイターIII（ネクロ）	4,052,600	F.K-モリソヴァ(よ)	ALL (連)付き ギル25万
ストリートファイターIII（ダッドリー）	3,443,900	瑪羅門	ALL (連)付き
ストリートファイターIII（ユン&ヤン）	4,492,200	CYR-ASM	ALL (連)付き
★ストリートファイターIII（ケン）	4,675,200	CYR-ASM	ALL (連)付き
★レイストーム（RG-2）	29,207,450	T^3-WIZ	ALL
ヴァーサスネットサッカー（ナイジェリア）	+42	PYOPYOPYO PYOPYOPYO	ALL
エリア88（シン・カザマ）	1,231,680	ITO（本物）	ALL (連)付き

東京レジャーランド小岩店　東京
江戸川区南小岩8-15-3　☎03-5668-8411

タイトル	スコア	スコアラー	備考
G-ダライヤス（λゾーン）	20,466,400	渕りに感ヴメンネー	ARE A.V ALL (連)
サイドバイサイド2（超弩級）	2′58″63	KMS.Q	AT GT-R使用
サイドバイサイド2（超上級）	3′02″63	Q隊員	AT GT-R使用
サイドバイサイド2（上級）	3′13″50	NDC(爆)	AT GT-R使用
サイドバイサイド2（中級）	2′23″93	D.HillCD.H	AT GT-R使用
ザ・ハウス・オブ・ザ・デッド	93,080	DMC-チョイ	ALL
ヴァンパイヤセイヴァー（リリス）	1,443,300	MTG-CAT	ALL乱入有 (連)
ヴァンパイヤセイヴァー（バレッタ）	1,120,500	GSM-C亀	ALL乱入有 (連)
ヴァンパイヤセイヴァー（フェリシア）	2,014,100	金髪の子猫	ALL乱入有3ミス (連)
対戦とっかえだま	3,414,800	CGP-鈴木みか	ALL 自称教授

ジョイフルランド下井草&江古田　東京
杉並区下井草2-44-7ゲームコーナー1Fカウンター　☎03-3399-2155

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ヴァンパイアセイヴァー（フェリシア）	2,382,600	もえもえLv386	ALL (連) (同)
Gダライアス（λゾーン）	24,537,940	RBN-VTA-AYA	ALL(連)
★プリクラ大作戦（クララ）	40,937,200	LKR	ALL (連) (同)
★マネーアイドルエクスチェンジャー	8,488,004	SAL	CPU対戦 ALL
マーブルスーパーヒーローズVSストリートファイター	1,782,500	もえもえLv386	ちゅんり&さくら ALL
バトルガレッガ（ガイン）	17,442,230	がんばれオレ	ALL (連)

ゲームイン　セブンアイランド　神奈川
横浜市西区南幸1-5-29　☎045-314-2205

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ストリートファイターIII（ユン）	3,240,200	ベーマガならまだ大丈夫でしょ	1cALL P×13
テトリスプラス	3,041,600	伊どり=小林	百万の位、3が省かれている
マジカルドロップ3（ひたすら）	50,848,484	パノッティーSAT-明大前ラバーズ	MA×35連鎖 超人
ヴァンパイアセイヴァー（フェリシア）	1,831,700	YVA会長	フェリシア、ハンニャ有り
ソルディバイド（ティオラ）	2,875,500	BMW（参考記録）	2周目 エレヒントナーバ
レイストーム（R-GRAY2）	25,088,100	YVA-EMI?	ALL まだまだ
電車でGO!	208.OKM	吉崎M,Y	1cALL 東海道快速22系
鉄拳3	1′23″98	JIN	実は21秒台だった 乱入ありブライアン
鉄拳3	1′55″08	平8-KAT	1cALL 乱なし 平八
バトルガレッガ	12,574,380	ABZ	ミヤモト 連射モードなし

プレイスポット すーるぽん　東京
渋谷区渋谷1-27-1　☎03-3407-7313

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ヴンパイアセイヴァー（モリガン）	1,763,200	FGK-(乱)	ALL 乱入×0 (連)付
ヴンパイアセイヴァー（オルバス）	857,100	(で)	ALL 乱入×1 (連)付
ヴンパイアセイヴァー（リリス）	519,100	YOS（Mr. バイキング）	ALL クリアしただけ
★ストリートファイターEX	1,707,500	CYCLONE-NEC	ALL ゴウキ (連)付
リアルバウト飢狼伝説スペシャル	1,302,800	魚（ぎょ）	ALL 山崎
ロジックプロ	60,648	ですれさん	ALL(P) ローマ
ワイドファング	4,241,300	ちんこ普通じゃない!	ALL 3人設定 (連)付
忍者龍剣伝	451,700	Mr.しおしお君やりに来て下さい。	ALL 3人設定5ゲージ
ブラックドラゴン	3,199,550	でーちゃん	ALL
★ガンバード（バルナス）	2,254,700	ZBL-ごろたん	ALL 列車面あり (連)付

プレイシティキャロット巣鴨店　東京
豊島区巣鴨1-15-1ミヤタビルB1.B2　☎03-3943-6735

タイトル	スコア	スコアラー	備考
閃激ストライカー	1,121,675,950	一般人H.S	ALL 残0
怒首領蜂（タイプC）	463,155,100	一般人H.S	ALL 残1
Gダライアス（νゾーン）	34,994,910	一般人NEK	連付 ALL
★Gダライアス（εゾーン）	30,890,790	一般人TUG	連付 ALL
Gダライアス λ（ラムダ）	26,349,180	OKI-MEG	連付 ALL
スタースイープ 1人挑戦モード	398,480	てきとー	ALL
★スカッドレース旧Ver（上級）	2′31″83	YAP(爆)隊員	完走 TA FI

ゲームプラザセントラル日吉店　神奈川
横浜市港北区日吉本町1-20-8　☎045-564-1034

タイトル	スコア	スコアラー	備考
★閃激ストライカー	1,364,458,340	G.M.C.R-I	2周ALL
★ストライカーズ1945（震電）	2,239,800	AKA	2周ALL
ソルディバイド（ヴォーグ）	3,647,500	(M)	2周目 ミノタウロス後まで
ロジックプロ	60,262	S.N	FINAL・ALL
怒首領蜂（タイプB）	75,244,820	HIB	2-2ショット MAX386

パリティビット　東京
渋谷区笹塚1-57-10笹塚駅前ビル2F　☎03-3376-0525

タイトル	スコア	スコアラー	備考
バーチャストライカー2（ベストゴール）	281p+s	STT(た)（たまに働く）	FC・SEGA戦にて記録!!
バトルガレッガ	12,798,010	JAG-WOP氏	ALLミヤモトまた来て下さい。
ヴァンパイアセイヴァー（ジェダ）	447,800	FRE-04-ZIN	ALL
ヴァンパイアセイヴァー（オルバス）	538,300	FRE-04-JIN	ALL
ヴァンパイアセイヴァー（サスカッチ）	471,900	FRE-04-JIN	ALL
ヴァンパイアセイヴァー（レイレイ）	679,600	FRE-04-JIN	ALL

プレイシティキャロット一橋学園店　東京
小平市学園東町1-4-33　☎0423-45-6356

タイトル	スコア	スコアラー	備考
鉄拳3（ブライアン）	1′37″25	R. H	ALL
スタースイープ	6′43″9	chair	ALL ストーリーモード
スタースイープ	514,560	chair	ALL 一人挑戦ーモード

タイトーイン戸塚西口　神奈川
横浜市戸塚区戸塚町4023　☎045-881-6757

タイトル	スコア	スコアラー	備考
★サイドバイサイド2（超上級）	2′58″26	STG-MTC	ALL GT-R MT
サイドバイサイド2（上級）	3′13″46	JAP	ALL GT-R MT
サイドバイサイド2（初級）	2′21″80	OWA連絡求む b.WAO	ALL GT-R AT
サイドバイサイド2（超弩級）	3′00″76	どきゅ～ん	ALL GT-R MT
G-ダライアス（εゾーン）	29,771,840	STG期待の新人	ALL(連)
ソルダム	27,366,940	LIKE A 肉だんご	LV405 LINE1296
バトルガレッガ	12,517,050	風助	ALL(連) ゴールデンソード

上がっています。ぜひ御来店ください。

●アイリン夢空間（岐阜）

★『ワルキューレの伝説』／2,125,891／GRI-つっKSGま／ALL

●PC納屋橋店（愛知）

★当店は，8月25日に開店2周年を迎えます。1周年のときは対戦台全台フリープレイにしましたが，今回は…。お楽しみに。2周年記念の当日にはぜひ遊びに来てくださいね。From Icemanな人

●ゲーム選隊春日井インター店＆ゆき（愛知）

★合同集計先の「ゆき」さんが6月末日をもって閉店しました。オーナーの竹内夫妻ごくろうさまでした。

●ゲームセンターシャトー（京都）

★『鉄拳3』の各キャラ技表を無料配布中！ブライアン，平八らの技表もあります。

●GAME's MILK（京都）

★近江からの使者様，遠征ありがとうございました。

●プレイシティーチャレンジャー（大阪）

★『ストⅢ』のうまい人の遠征希望！ブロッキングのすばらしさを店員K君のために伝えに来てくださいまし。

●アミューズメントスクウェアWING（和歌山）

★今回から参加させていただくことになりました。目標は一つでも★をとることです。スコアラーを募集中!基板持ち込みO.Kです。場所はわかりにくいかもしれませんが，遊びに来てください。by　ハイスコア担当ORS-RYU

●ＰＣ島大前店（島根）

★『鉄拳3』の大会バンバンやってます!大会には鉄拳キャラのコスプレをした店員による「鉄拳戦隊カワツファイブ(改)＋1」(ポール，花郎，仁，ロウ，レイ，シャオユウ)も乱入!リーダーの川津ポールは当店最強(かも)。打倒!川津ポール!ぜひ来てね。松江で一番『鉄拳』のアツイ店です。

●青木玩具（長崎）

★G氏この前は楽しかったです。今度は3人で会いましょう。　FIN－C-VOLT-VIC

ゲームプラザ ニューヨーク 大船店　神奈川
鎌倉市大船1-22-26大船会館2F　☎0467-44-0027

タイトル	スコア	スコアラー	備考
電車でGO!（東海道本線）	205.0km	吉崎M,Y	1コインALL
電車でGO!（京浜東北線）	195.9km	吉崎M,Y	1コインALL
電車でGO!（山陰本線LoNG）	162.8km	吉崎M,Y	1コインALL
電車でGO!（山手線）	180.5km	吉崎M,Y	1コインALL
怒首領蜂（タイプC）	270,364,780	穴ウメ食堂	2-5
怒首領蜂（タイプB）	104,665,060	まだまだ初心者	2-5 ショット強化
怒首領蜂（タイプA）	76,030,650	タコミス大杉!	2-4 レーザー強化
鉄拳3	4′59″95	にゃむこ	ALL ジュリア

ゲーム倶楽部　神奈川
鎌倉市大船1-23-28万屋ビル1F　☎0467-44-1963

タイトル	スコア	スコアラー	備考
G-ダライアス（ミューゾーン）	20,880,050	穴埋め君	ALL(連)
G-ダライアス（νゾーン）	30,651,560	穴埋めII	ALL(連)
G-ダライアス（εゾーン）	26,308,580	ドリームハイツってステキだと思う♡	ALL (連)
★セクシーパロディウス（シューティングスター）	6,808,100	SIT-M・K	ALL (連) 1周201万
★ストライカーズ1945（ゼロ）	2,218,700	DAB・S	ALL (連) 1周120万
怒首領蜂（タイプC）	551,963,870	DBL-ZKB-NAI	ALL
怒首領蜂（タイプB）	211,773,180	サンプルIII	2-7

プレイアイシー鶴巻店　神奈川
秦野市鶴巻北2-5-13　☎0463-77-1972

タイトル	スコア	スコアラー	備考
アルペンレーサー2 テクニカル	1′57″805	Dt.中村	レース D.H
アルペンレーサー2 テクニカル	2′08″430	Dt.中村	T.T D.H
アルペンレーサー2 ハイスピード	1′40″466	Dt.中村	レース D.H
アルペンレーサー2 ハイスピード	1′46″633	Dt.中村	T.T D.H
ビクトリーラップ	2′29″60	Dt.中村	初級エキスパート
ビクトリーラップ	2′51″40	Dt.中村	中級エキスパート
鉄拳3	2′43″96	ABS	オーガ ALL
スタースイープ	267,030	ALX	1人挑戦モード
上海万里の長城	687,390	Dt.中村	30面

ゲームセンターコパIII　神奈川
秦野市南矢名2-19-5　☎0463-78-0610

タイトル	スコア	スコアラー	備考
★ソルディバイド（ティオラ）	5,052,100	KMC-TEM	ALL (連)
★ストリートファイターIII（リュウ）	4,811,900	KMC-IZA	ALL (連)
★ストリートファイターIII（ユン&ヤン）	5,026,000	KMC-IZA	ALL (連)
★ストリートファイターII' ターボ（M・バイソン）	1,531,300	KMC-T.K	ALL (連)

ゲームインパートナー　千葉
松戸市上本郷908-3　☎047-367-0801

タイトル	スコア	スコアラー	備考
バトルサーキット（エイリアングリーン）	21,622,800	KLS	ALL
バトルサーキット（サイバーブルー）	12,949,900	A.k	ALL
バトルサーキット（キャプテンシルバー）	17,775,000	M0C-M	ALL
ヴァンパイアセイヴァー（バレッタ）	1,246,600	IRC	ALL 日時押し付
ヴァンパイアセイヴァー（キューピー）	668,100	=り竜	ALL
ヴァンパイアセイヴァー（デミトリ）	421,200	=り竜	ALL
バトルガレッガ	5,628,410	=り竜	ALL ボーンナム

ギャレッソ津田沼＆新宿店　千葉
千葉市前原西2-15-16酒井ビル　☎0474-74-4761

タイトル	スコア	スコアラー	備考
Gダライアス	25,025,520	KSD-社長（予戦レベル）	ALL Vゾーン
Gダライアス	26,238,810	穴うめ君'	ALL〔χ〕
Gダライアス	33,780,150	ALT-OYG	ALL ν'ゾーン
ヴァンパイアセイバー（フェリシア）	1,580,700	穴うめ君	ALL
ヴァンパイアセイバー（レイレイ）	605,800	レイレイ	ALL
ブルーヴォンファイト（お＝＆お＝）	1,023,900	D. 0. G	ALL(連)　=
スタースィープ	463,470	ダイエーから来た SEP-TEN	1coinALL 1人用モード
スタースィープ	4′46″8	ダイエーから来た SEP-TEN	ストーリーモード
わくわく7（ティセ）	13,894,700	穴うめ君II	ALL
怒首領蜂（C-レーサー）	274,131,780	YMN-みつばちレベル	2周ALL 残×1

八千代プレイランドカーニバル　千葉
八千代市八千代台東1-6-17八千代コパボウル1F　☎0474-85-2235

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ザ・キングオブファイターズ'97	368,400	PI?	1cALL アドヴァンスド
怒首領蜂（タイプC）	85,682,800	IDA-CWN(ぶ)	1-6
ロジックプロ2	51,420	9MH	12STAGE LQ237

Newパンアップ　千葉
柏市旭町1-3-14　☎0471-43-9829

タイトル	スコア	スコアラー	備考
獣王記	574,200	T-JI	ALL
★ジンジンジップ	3,351,190	コーヒー1lパック KBT-KYN(かぶ)	3-2ボス (連)
★ハイパーデュエル	2,657,460	ZAC-Ristar	ノーミスALL 四人で考えました
★ねらってチュー	1,005,210	ZAC-Ristar こん～ことに	ALL25面61万,10面41万
★バイパーフェイズワン	15,996,748	MOL=CKDF=フルエンモ	ALL (連)
★ぷよぷよ	2,503,250	祝! ERI＝結婚記念(ぶ)	ALL (連) Ⓑ1133
★ぷよぷよ通	1,006,364	祝! ERI＝結婚記念(ぶ)	ALL (連) Ⓑ1030
★蒼穹紅蓮隊（八指多　薫）	35,131,885	ESK	ALL (連) ボム×15
鉄拳3	1′51″76	ディスクシステム直せる人 SIG	ALL (連) レイ
バトルガレッカ	15,243,650	祝! ERI＝懐妊記念(ぶ)	ALL (連)ガイン鳥 278万

ゲームコーナーヤングパレス　千葉
鴨川市横渚884-6　☎0470-93-6431

タイトル	スコア	スコアラー	備考
G-ダライアス（Θゾーン）	30,126,900	HARD-UKY	ALL 連付
G-ダライアス（νゾーン）	24,235,630	H.N	ALL 連付
G-ダライアス（λゾーン）	19,164,070	HARD-TORA	ALL 連付
G-ダライアス（εゾーン）	15,195,500	ASS-ニッシー西	ALL 連付
マーヴルスーパーヒーローズ VSストリートファイター	2,171,000	HARD-M,M	ALL リュウ、ウルヴィ
★ヴァンパイアセイヴァー（フェリシア）	2,481,100	FERC-NAD	ALL 連, 必付
ヴァンパイアセイヴァー（レイレイ）	1,313,900	茶柱-ホージー	ALL 連, 必付
ヴァンパイアセイヴァー（ザベル）	872,500	ホージー茶柱	ALL 連, 必付
ストリートファイターIII（ケン）	3,728,700	赤リボン-ポタ太	ALL 連,必付

ゲームプラザ コトブキ　埼玉
浦和市白幡5-1-28　☎048-838-6631

タイトル	スコア	スコアラー	備考
鉄拳3	1′28″28	ふがく	ALL 吉光
鉄拳3	1′31″66	KSM(恵)	ALL シャオユウ
鉄拳3	2′07″15	ダイエット中! MIC♡	ALL ジュリア
鉄拳3	2′54″43	ふがく	ALL キング
ヴァンパイアセイヴァー（フェリシア）	1,299,000	ふがく	ALL
ヴァンパイアセイヴァー	902,500	BEE	ALL
G-ダライアス（νゾーン）	23,267,350	ちぇる	ALL (連) 残×2
G-ダライアス（λゾーン）	21,590,110	ちぇる	ALL (連) 残×3
G-ダライアス（εゾーン）	21,384,280	ZYX	ALL (連) 残×3
ぷよぷよSUN（ふつう）	1,303,948	D高校2年ぷよマスターY.I	ALL MAX166連鎖

遊'S草加店　埼玉
草加市高砂2-2-28　☎0489-22-6789

タイトル	スコア	スコアラー	備考
怒首領蜂（タイプC）	325,127,360	KOU	ALL 1周1400万
ヴァンパイアセイヴァー（フェリシア）	1,133,200	M.MORIKAWA	ALL
ヴァンパイアセイヴァー（バレッタ）	982,300	M.MORIKAWA	ALL
リアルバウト飢狼伝説スペシャル	1,732,400	はしのすけ	ジョー東 ALL
バトルサーキット（ピンクオーストビッチ）	23,508,800	江戸の黒ひょー	ALL

プレイスポットビッグワン　埼玉
越谷市南越谷1-19-6　☎0489-87-3226

タイトル	スコア	スコアラー	備考
G-ダライアス（λ・ゾーン）	26,974,020	ユング	ALL (連)
G-ダライアス（μ・ゾーン）	24,186,730	東河えるむ	ALL (連)
G-ダライアス（ν・ゾーン）	30,223,830	YAN-矢野ちゃん	ALL (連)
G-ダライアス（ξ・ゾーン）	21,362,980	ACE-(西)	ALL (連)
G-ダライアス（O・ゾーン）	31,153,760	弟子皮	ALL (連)
★怒首領蜂（タイプC）	568,120,890	DBL-ZKB-NAI	2周ALL 残×2
ワードナの森	9,999,990	Kenich＋a	ALL
鉄拳3	1:42:60	弟子皮	ALLブライアン (予)1:20:00
マーヴルスーパーヒーローズ VSストリートファイター	1,650,600	とみた	ALL サイクル・ウルヴィー

熊谷ガリバー　埼玉
熊谷市筑波2-49-9　☎0485-21-7821

タイトル	スコア	スコアラー	備考
G-ダライアス（νゾーン）	30,154,180	あとはつぶすのか? MCKAO-J・K	ALL(連) Zクリオネ
G-ダライアス（Oゾーン）	29,466,070	ZKR	ALL(連) V クジラ
G-ダライアス（μゾーン）	22,930,140	クリアできました der ONKEL	ALL(連) 1ミス
鉄拳3	1′32″50	SNT(新)	ガンジャック
怒首領蜂（タイプC）	201,524,080	LODDON	2-6 ショット 742Hit
怒首領蜂（タイプA）	122,531,070	Gダラ良いですね ONKEL	2-6 レーザー 531Hit
ソルディバイド（ヴォーグ）	2,861,400	ZKR	2-5(連)
GTI クラブ	2′25″068	YNS	超上級 4周設定
D&D タワーオブドゥーム	1,081,859	RON	エルフ ALL
D&D タワーオブドゥーム	1,142,965	テスラ	クレリック 3人同時プレイ

プレイシティキャロット筑波学園店　茨城
つくば市天久保1-5-3　☎0298-51-7581

タイトル	スコア	スコアラー	備考
G-ダライアス（λゾーン）	19,557,240	SNAKER-IKA	ALL. λゾーン (連)
G-ダライアス（μゾーン）	23,348,940	Pon	ALL. μゾーン (連)
スタースイープ	205,590	STC	1Pモード レベル 25
鉄拳3	1′31″71	萩野月男 顔面キック	ブライアン

モンテカルロ　群馬
高崎市中紺屋町11　☎0273-23-2361

タイトル	スコア	スコアラー	備考
G-ダライアス（λゾーン）	16,662,660	やっぱし西原♡ニ	1cALL (連) 残×3
G-ダライアス（νゾーン）	20,407,180	FAG	1cALL (連) 残×3 ノーミス
G-ダライアス（Oゾーン）	15,239,470	絶対西原	1cALL (連) 残×3
ヴァンパイアセイヴァー（モリガン）	1,277,800	群馬県に来たらアピナに寄ろう	1cALL 真ビシャモン無
ヴァンパイアセイヴァー（リリス）	1,268,700	お疲れ様です♡ 坂上様BY名和	1cALL 真ビシャモン有
マジカルドロップ3（すとーりーモード）	4,859,658	AMN 単なる通りすがりです…	サン使用 8面落ち
NEO Mr Do!	1,730,750	=B党-ⒽARU	1cALL
バトルサーキット（ピンク）	34,620,200	佐藤あげたん	1cALL 3機設定 残×0
レイストーム（R・G1）	15,247,200	さらばレイストーム牧	1cALL残×3 5機設定ノーマル

トミームナコ　群馬
高崎市本町3-69　☎0273-25-2906

タイトル	スコア	スコアラー	備考
マーヴルスーパーヒーローズ VSストリートファイター	1,613,000	TAM	ALL 憲麿呂&ウルヴァリン
ザ・キング・オブ・ファイターズ'97	307,100	おしょう	ALL テリー.マリー.神様
ヴァンパイアセイヴァー（フェリシア）	1,497,300	TAM	ALL
ヴァンパイアセイヴァー（ドッペルゲンガー）	780,400	おしょう	ALL
ヴァンパイアセイヴァー（ジェダ）	743,700	M. S-JP	ALL
鉄拳3（オーガ第1形態）	1′50″63	TAM	ALL (必)
鉄拳3（オーガ第2形態）	1′22″70	TAM	ALL (必)
鉄拳3（平八）	1′50″05	MHR	ALL
鉄拳3（ブライアン）	2′44″91	TAM	ALL

西銀座ゲームプラザ　山梨
甲府市中央1-12-43　☎0552-32-5656

タイトル	スコア	スコアラー	備考
マネーアイドルエクスチェンジャー（1人）	9,999,999＋α	NGP-ANP(み)	LV99＋α MAX19連64点
マネーアイドルエクスチェンジャー（対CPU）	7,591,737	NGP-ANP うそつき男(み)	ALL 100 ×7
もうぢゃ（大戦もうぢゃ）	4,684,310	NGP-ANP	ALL 全消し×9
鉄拳3	1′32″10	横で木梨うるせえよ	ALL ブライアン
鉄拳3	1′39″85	FEE	ALL 平八
ストリートファイターEXplus	2,572,000	PMM(殺) -ALF	ALL豪鬼
閃激ストライカーズ	1,136,749,760	ノリだけでクリア NGP-ANP(み)	ALL (連)
でろ～んでろでろ（ふつう）	8,892,800	NGP-ANP みやむー	ALL 全消し×1
★ばくばくアニマル（おじょうず）	322,911	NGP-ANP	ALL 金貨×6
対戦とっかえだま	3,059,000	KOT 龍馬ことか	ALL シン

アミューズメント ピア☆フェスタ　山梨
甲府市中小河原町571-1　☎0552-43-7967

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ヴァンパイアセイバー（フェリシア）	1,195,300	JAM	1コイン ALL
鉄拳3	1′27″50	失業中にて1日5回 NGP-(殺) -N	ブライアン ALL 2日目もうやめた
ストリートファイターIII（ケン）	2,827,500	JAM	1コイン ALL
ソウルエッジVerII	4′11″49	俺の名前は故R. S	1コイン ALL ファン

アップル（ママ・トップ） 静岡
静岡市竜南1丁目1番54号 ☎054-248-7700

タイトル	スコア	スコアラー	備考
スカッドレース	1′52″77	JAC	BN TA マクラーレン
ソルディバイド（カシュオン）	3,910,000	TAA	カシュオレ 最高位
クレージークライマー	296,450		オールドゲーム 2本レバー
Gダライアス	3,063,277	KGB	連無し
中国龍	316,330	ひみつ	
サイドバイサイド2	2′28″29	SK	初級 AT
サイドバイサイド2	2′33″07	877	中級 MT
トップスケーター	691,435	BCG	イージーイベント

ゲームコンドルパートII 静岡
静岡市鷹匠3丁目1-13スカイコーポ1F ☎054-255-4363

タイトル	スコア	スコアラー	備考
レイストーム（R-GRAY1）	7,641,900	ICE	1CALL 5機設定
レイストーム（R-GRAY2）	24,308,500	ASD-FMY	1CALL 5機設定
バトルサーキット（ケイリアングリーン）	11,848,700	HBC-PACIII	A・グリーン 天帝クリアー
ストリートファイターIII（ショーン）	3,358,700	ASD-AKR㊛	ショーン ALL 昇龍キャノン
Gダライアス（εゾーン）	24,906,700	Es 120万落ち	ALL ZONE「ε」
対戦とっかえだま	2,266,400	TMN・キリハラ	シン使用 白河リカ 24連鎖
怒首領蜂（タイプA）	133,075,400	鷹の＝切り込み隊長 百人斬りのガッツ	2-4 L強化 489HIT
怒首領蜂（タイプB）	115,225,330	エセBタイパー ザバ夫君	2-6 S強化 480HIT
怒首領蜂（タイプC）	257,337,420	ASD-ZABADK	2-7火蜂S強化 485HIT
ヴァンパイアセイヴァーβ		スコア大募集中！	やはりマルチ？ TMY

プレイシティキャロット アピア店 静岡
静岡市中吉田15-8 プラザアピア1F ☎054-263-8604

タイトル	スコア	スコアラー	備考
Gダライアス（λゾーン）	21,511,520	SPREAM-FKS	ALL ノーミス (連)
ストリートファイターIII（ショーン）	2,995,000	ASD-AKR	ALL
ソルディバイド（カシュオン）	3,307,800	Y³(連)	2周目ミノタウルスボス (連)
ヴァンパイアセイヴァー（モリガン）	1,404,600	穴うめ君	ALL
ヴァンパイアセイヴァー（ガロン）	646,200	えせFUN	ALL
怒首領蜂（タイプA）	140,126,520	ASD-TMY	2-5 (連)
マーヴルスーパーヒーローズ VS ストリートファイター	1,019,500	シルバーランサー	ALL チュンリー＆サクラ

アイリン夢空間 岐阜
本巣郡穂積町稲里大西635 ☎058-327-0218

タイトル	スコア	スコアラー	備考
Gダライアス（μゾーン）	27,719,540	☆CAT'S-マサル	ALL(連)
Gダライアス（γゾーン）	28,835,570	GGE-..M	ALL (連)
閃激ストライカー	1,162,233,780	オッシーにはがっかり！	全2周ALL (連)
★ヴァンパイアセイバー（リリス）	2,306,000	☆CAT'S- きみちゃん	ALL(連) (必)
★ヴァンパイアセイバー（オルバス）	1,281,400	G. CRUSH-EFA	ALL(連) (必)
★ヴァンパイアセイバー（ジェダ）	1,234,200	☆CAT'S とき坊	ALL(連) (必)
ヴァンパイアセイバー（デミトリ）	1,206,500	G. CRUSH-CYA	ALL(連) (必)
★ヴァンパイアセイバー（サスカッチ）	1,154,000	G. CRUSH-ROK	ALL(連) (必)
ヴァンパイアセイバー（ザベル）	1,025,200	☆CAT'S-咲良絵美。	ALL(連) (必)
★バトルサーキット（イエロービースト）	50,472,000	☆CAT'S マサル	ALL(連) (必)

ゲームブルース 岐阜
大垣市高屋町1丁目43番地 第1ビル階 ☎0584-82-6196

タイトル	スコア	スコアラー	備考
Gダライアス（νゾーン）	18,332,020	五九郎(破) (よ)	ゾーンν ALL
Gダライアス（νゾーン）	15,561,530	五九郎㊍ (し)	ゾーンν ALL
マーヴル・スーパーヒーローズ VS ストリートファイター	1,247,100	KAZSUN	ウルヴァリン・サイクロップス
キングオブファイターズ'97	273,200	S. Y	
鉄拳3	1′56″60	五九郎(を)	リン
ネオボンバーマン	279,150	YOO	
マジカルドロップ2	7,616,280	N. D	ひたすらモード
メタルブラック	529,410	T. INAGE	ALL
虹色町の奇跡	151,100	金星天国	
美少女戦士セーラームーン		人気投票1位・水野亜美	

Y.Dエンゼル 岐阜
多治見市本町2-18-10 ☎0572-22-1493

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ザ・キングオブファイターズ'97	416,500	NWO	ALL、紅丸、庵 クラーク
ザ・キングオブファイターズ'97	270,000	GOW	ユリ テリー クラーク
ザ・キングオブファイターズ'97			
ザ・キングオブファイターズ'97			
マーブルVS ストリートファイターズ			
マーブルVS ストリートファイターズ			
マーブルVS ストリートファイターズ			
マーブルVS ストリートファイターズ			
ヴァンパイアセイバー			
D&Dシャドウォーバーミスタラ			

ゲームプラザ イエローハット 愛知
名古屋市中村区則武1-11-9 ☎052-453-5857

タイトル	スコア	スコアラー	備考
アルペンレーサー2（T. T.）	2′08″06	ASG-如月浪人-RIN	完走 ダウンヒル テクニカルコース
ザ・キングオブファイターズ'97	587,000	SDR-えくすたあ	ALL アテナ マリー 京（'94）
マーブル・スーパーヒーローズ VS ストリートファイター	1,935,200	SONIC☆ふぇすた	ALL リュウ＆春麗
ロジックプロ2	45,385	帰ってきたCHI	9面 LQ=179
パズルボブル3（2.5モード）	356,952,140	ASG-如月浪人-RIN	ALL
Gダライアス（λゾーン）	21,207,190	K. M(武) 伝説の男	ALL 残×3 (連) 付き
Gダライアス（εゾーン）	17,208,030	名のるほどの者では…	ALL 残×0 (連) 付き
Gダライアス（οゾーン）	20,801,520	めぐめめぐぅE. T！ プラスビランビー	ALL ノーミス (連) 付き
ソルディバイド（カシュオン）	2,172,400	グループ柚伊加(ほ) (ナ) (フ) T. K	2-2(連) 無し
怒首領蜂（タイプC）	285,881,110	べーたな	2-7 S強化 1周）-ボム

プレイシティキャロット納屋橋店 愛知
名古屋市中区栄1-2-6 ☎052-204-0237

タイトル	スコア	スコアラー	備考
マーヴル・スーパーヒーローズ VS ストリートファイター	2,090,400	SNIC☆ ふぇすた	春＆リュウ ALL
レイヴレーサー	9′04″321	野田名人会 CGZ	初級T T12周 DL45 255
キング・オブ・ファイターズ'97	267,100	ねこのはうす	ALL ケンスウ 京 ロバート
スタースイープ	199,370	激ムズ Macco	LV.25
スタースイープ	4′40″3	御剣Hey！！＝＝	6ST ストーリー
ヘクシオン	3,402,213	1時間30分はキツイ＝IMN-AMC	ノーマル LV320
アルマジロレーシング（障害）	39″15	TEAMニジノスキー MAO-PON	ボーリング70点 JP 19.92m
アルマジロレーシング（スプリント）	39″58	ひさしぶりの名古屋 MAO-PON	
マーヴルスーパーヒーローズ VSストリートファイター	1,811,600	スコア稼ぎだ！ ナイスブラザー	ALL 春＆リュウ

オレンジペコ 愛知
名古屋市昭和区隼人町8-14 ☎052-836-3072

タイトル	スコア	スコアラー	備考
Gダライアス（λコース）	23,769,540	YGA-IBA	ALL (連) ノーミス
Gダライアス（οコース）	37,625,520	YGA-IBA	ALL (連)
バトルガレッガ	17,214,380	なるぞう	ALL(連) ガイン
★対戦とっかえだま 柳名取三郎	4,884,100	目指せ600万 DKZこと店定員倍損	ALL (連) 同時消＝個連鎖23
怒首領蜂（Cタイプ）	392,277,830	なるぞう、もう少ししっかりしてよね	2-7火蜂 (連)
鉄拳3	1′31″36	たこまる	ALL (連)
ヴァンパイアセイバー（アナカリス）	868,500	Ⓩ	ALL
ヴァンパイアセイバー（フェリシア）	1,735,000	中村健二	ALL
ヴァンパイアセイバー（オルバス）	980,100	綾小路 綺羅	ALL
★クイズなないろドリームス虹色町の奇跡	6,419,000	とっぺる＝、次はもっと考えてくれよな	ALL 99%

アミューズメントアスリート 三重
津市上浜町1-254 ☎0592-22-1523

タイトル	スコア	スコアラー	備考
★D&D シャドーオーバーミスタラ	4,517,583	YOK	ALL BB-A-B
ヴァンパイアセイヴァー（リリス）	1,485,300	tag	ALL ハンニャなし
ヴァンパイアセイヴァー（アナカリス）	672,700	Ⓩ 参考	ハンニャ有
鉄拳3	1′12″95	SAS	ALL
ソルディバイト（カシュオン）	1,553,400	オーナーヤロー	2-1
バトルサーキット（イエロービースト）	29,166,200	NMR-ミッチ(気)	ALL残0 コイン5010
バトルサーキット（エイリアングリーン）	27,591,700	SKM-地上絵(杏)	ALL 残×1 4223
リアルバウト餓狼伝説スペシャル	1,647,700	T. K. R.	ALL リー
ナイトスラッシャーズ	1,095,900	キムチ	ALL シェイク 残×1
ダダンダーン（アン）	534,750	クソゲッソー	ALL

GAME'S DRAGON 京都
京都市上京区千本通下立売下る小山町888ドルスII1F ☎075-822-3017

タイトル	スコア	スコアラー	備考
Gダライアス（νゾーン）	17,843,020	K. M	ALL(連) ノーミス
ヴァンパイアセイヴァー（モリガン）	2,240,500	YAG（ニセ）	ALL(連) (同) 真ビシャモンあり
ヴァンパイアセイヴァー（リリス）	1,767,900	YAG（ニセ）	ALL(連) (同)
ヴァンパイアセイヴァー（バレッタ）	1,276,200	YAG（ニセ）	ALL(連) (同)
ヴァンパイアセイヴァー（ビシャモン）	1,180,300	すっタコ太（只今遠征中）	ALL(連) (同) 真ビシャモンあり
バトルサーキット（ピンクオーストリッチ）	28,167,500	YAG千丸校本館（館長）	ALL (同)

ゲームセンターシャトー 京都
京都市中京区西ノ京円町3 ☎075-462-1330

タイトル	スコア	スコアラー	備考
鉄拳3	1′51″40	MAC	1コインALL(必) ポール
鉄拳3	1′57″40	MAC	1コインALL(必) シャオユウ
ライデンファイターズ	46,089,510	SIG	1コインALL(連) スレイブ

GAME'S Will 京都
京都市左京区一乗寺高槻町20-1 ☎075-711-1435

タイトル	スコア	スコアラー	備考
Gダライアス（νゾーン）	29,514,640	Ⓐ	ALL(連)
Gダライアス（ξゾーン）	28,108,710	嫌いなもの＝こんにゃくとこわい話0ALL(連)	
ブラッディロア	3′37″38	ミスマルうさぎ使用 MIZ神-ZZ(か)	ALL アリス
ヴァンパイアセイバー（フェリシア）	1,983,000	ビシャモン嫌いだ。 藤崎	ALL (連) (同)
★ヴァンパイアセイバー（レイレイ）	1,806,220	タコ太	ALL (連) (同)
ヴァンパイアセイバー（ビシャモン）	1,266,800	タコ太	ALL (連) (同)
ヴァンパイアセイバー（デミトリ）	1,172,700	L2A-GYO	ALL (連) (同)
ヴァンパイアセイバー（ガロン）	1,100,000	なんで	ALL (連) (同)
鉄拳3（ブライアン）	1′47″38	拓	ALL
ストリートファイターEXplus	2,749,100	デカスリート名人 KHJ	ALL (連)

GAME'S MILK 京都
宇治市大久保町北ノ山101-5 ☎0774-44-5770

タイトル	スコア	スコアラー	備考
鉄拳3	1′49″08	TNF	ALL (同) ガンジャック
鉄拳3	1′37″36	AIB	ALL (同) ブライアン
★ヴァンパイアーセイバー（キュービー）	1,627,300	Y. O	ALL (連) (同) Q-Bee
ヴァンパイアーセイバー（サスカッチ）	1,129,700	Y. O	ALL (連) (同) サスカッチ
マーブルスーパーヒーローズ VSストリートファイター	2,198,600	KOS	ALL (連) リュウ・ケン
Gダライアス（νゾーン）	31,232,760	ラスボやばすぎ 仕様-Ⓣ	ALL (連) νニューゾーン
★バーチャーストライカー2	＋15点	HIR	ALL イタリア
閃激ストライカー	1,090,285,840	MOS-SSJ	ALL(連)
ザ・キングオブファイターズ'97	350,200	T. S	ALL エディ＝ト

アミューズメントスペースフジ 大阪
大阪市北区天神橋4-10-8 ☎06-356-3933

タイトル	スコア	スコアラー	備考
Gダライアス（ζゾーン）	26,473,620	AX10M-H. Y(奈)	ALL ノーミス 全然駄目 (連)
Gダライアス（Nゾーン）	28,401,080	水口“銀行”次郎	ALL ノーミス (連)
Gダライアス（οゾーン）	32,608,290	これからです。 H. M	ALL ノーミス (連)
ロストワールド ジュラシックパーク	239,195	失楽園	3面
ブラッディロア（アリス）	6′02″91	T. A	ALL (必)
鉄拳3	55″93	みよ氏	ALL (必)

プレイシティNASA杉本町店 大阪
大阪市住吉区山之内3の3の5 ☎06-694-4909

タイトル	スコア	スコアラー	備考
★天地を食らうII（趙雲）	4,453,650	AXIOM-H. Y(奈)	ALL 残0島0 (連) (必)
ヴァンパイアセイバー（キュービー）	616,600	あさひな☆ゆうこ	ALL (連)
鉄拳3	2′48″00	すもー	ALL くま (同)
鉄拳3	1′48″40	KIM	ALLジュリア (同)
鉄拳3	1′27″98	MANA KIRISHIMA	ALLガンジャック (同)
鉄拳3	1′46″11	あさひな☆ゆうこ	ALLブライアン (同)
ときめきメモリアル対戦ぱずるだま	1,927,100	あさひな☆ゆうこ	ALL 20連 (連) 朝日奈夕子使用
ときめきメモリアル対戦ぱずるだま	1,824,700	カードキャプター SAKURA	ALL 18連 (連) 藤崎詩織使用

タイトーイン002スタジアム 大阪
豊中市玉井町1-11-36ライオンズマンション102号 ☎06-844-0586

タイトル	スコア	スコアラー	備考
★Gダライアス（λゾーン）	27,475,950	HYAKU-KTL-UGF	ALL連付 51,200×2コ
Gダライアス（νゾーン）	34,209,250	HYAKU-KTL -光る暴城	ALL連付
Gダライアス（οゾーン）	36,794,010	☆PIG'S- けんいち	ALL連付 体重100kg
ストリートファイターIII（ケン）	4,509,400	HYAKU-TXI	ALL
鉄拳3	1′55″68	SKT-GM-SJC	ALL クマ
鉄拳3	2′06″46	あの電話はいったい……WILLARD	ALL 必付 ジュリア
鉄拳3	1′10″73	HYAKU-KTL -福里 平八	ALL平八
バトルガレッガ	17,222,560	内臓	ALL 連付 ガイン
19XX（モスキート）	19,050,200	凹凹	ALL 連付
★ストライカーズ1945（Bf-109）	2,175,200	PPR-KTL-IZK	ALL 連付 1周117万

チャレンジャー関大前店 大阪
吹田市千里山東1-14-2 ☎06-389-8072

タイトル	スコア	スコアラー	備考
Gダライアス（νゾーン）	27,069,460	チョンボやった。 アホバカ	Wゾーン〔ν〕 カメショット殺し
ロストワールド	467,428	緊張負けはノノンノン＝咆哮野郎まJU	ラスボス
バトルサーキット	29,361,600	3千万の壁は遠い byピンキー	ALL 残×1 ピンク
コラムス97	JUEL 9999	やったぜハニー！ DST♡まりりん	LV 344 ランク名人
サイドバイサイド2（初級 T. A）	2′28″26	やっぱシビック ええわぁ NOB	A. T 完走 シビック
ソルディバイド（ティオラ）	2,679,900	キチキチ鉄板レース ESL-M. K（改）	2周目2ボス前 1周目249万
ヴァンパイアセイヴァー（フェリシア）	1,332,800	DST♡まりりん	ALL ここらが精一杯…。

○○○CHALLENGE! HIGH SCORE!○○○

タウンスポットプレイランド　大阪
茨城市中津町4-3　☎0726-37-5311

タイトル	スコア	スコアラー	備考
Gダライアス（οゾーン）	34,866,150	★PIG'S-けんいち	ALL 残×2
Gダライアス（ωゾーン）	26,482,570	佐々木腹太	ALL ノーミス
Gダライアス（λゾーン）	22,554,160	★PIG'S-FC	ALL 残×3
グルーヴオンファイト	1,090,700	職人-キッタ-北	ALL クリス、ラリー
鉄拳3	1′54″85	T. M(欠)	ALL 風間 仁
鉄拳3	1′37″75	STAC-MSV	ALL 0オーガ②
鉄拳3	59″78	T. M(欠)	ALL ポール

マンモス城インベーダーハウス　大阪
高槻市北園町18-14　☎0726-82-4323

タイトル	スコア	スコアラー	備考
★マッハブレイカーズ（ディープダイバー）	753.7	翔(よ)	マコト 2P側
★マッハブレイカーズ（ブロックバスター）	6.48	翔(よ)	マコト 2P側
怒首領蜂（タイプC）	371,116,910	IGU	2-7 ショット強化
★マーヴルスーパーヒーローズVSストリートファイター	2,375,400	ARI(よ)	ALLリュウ春麗 P×1 乱入なし
ソルディバイド（ディオラ）	3,200,600	沙恵原(魚) FUCK	2周目 (同) 付
鉄拳3	1′00″48	K-0-T	ALL (必) 付 ポール
鉄拳3	2′38″70	STAC-KTL-MSVさんの弟子	ALL ガンジャック
ヴァンパイアセイバー（キュービー）	1,129,700	ARI(よ)	ALL P×1 乱入有ハンニャ有
ヴァンパイアセイバー（フェリシア）	1,956,000	だめ(よ)	ALL P×0 乱入有ハンニャ無
ラビオレプス（ノーマル）	5,915,100	SGP-SV-TNK	ALLリボン付 ノーミサイル

プレイティチャレンジャー　大阪
守口市土居町8-11　☎06-994-7476

タイトル	スコア	スコアラー	備考
Gダライアス（μゾーン）	23,858,130	A. K	ALL(連) 付α-γ-ε-ο-υ
Gダライアス（λゾーン）	20,117,570	MRP-S. T	ALL(連) α-β-=-υ-λ
キングオブファイターズ'97	394,600	やったぜ☆カミーさんIII！	日本チーム ALLクリア
マーヴルスーパーヒーローズVSストリートファイター	1,744,600	MRP-S. T	リュウ&チュンリー ALLクリア
ロジックプロ2 女の子使用	36,475	ダミアン山田スキー	ステージ9L. Q172
ヴァンパイアセイヴァー（キュービィ）	1,211,800	Milk-Y. O	ALLクリア
鉄拳3	00′49″68	MRP-S. T	ALLクリア ポール
ザ・ハウス・オブ・ザ・デッド	84,160	カシムラ	ALLクリア トーマス
ソルディバイド（カシュオン）	2,455,300	ひさびさのスコア ESL-M. K	2周目-1
怒首領蜂（タイプC）	100,418,510	F. T	2-5面まで MAX-397

アニューズメントスクエア　ウイング　和歌山
和歌山市島崎町3-1ローソン島崎町店2F　☎0734-32-2566

タイトル	スコア	スコアラー	備考
Gダライアス（νゾーン）	23,482,560	うしっさん	(連) ノーミスALL αγεθν
Gダライアス（μゾーン）	21,556,440	うしっさん	(連) ノーミスALL αγεθμ
Gダライアス（λゾーン）	20,671,850	ちびうさラヴラヴだーいさくせーん	(連) ノーミスALL αβδηλ
怒首領蜂（タイプC）	128,709,820	うしっさん	SHOT強化 2周目5面
怒首領蜂（タイプB）	121,110,640	R. S	SHOT強化 2周目5面
バトルガレッガ	14,229,990	YA	ALL ガイン
ソルディバイド（ヴォーグ）	2,348,800	やいやいやいこのKA君のさ（以下略）	2周目2面
ファンタジーゾーン	23,062,300	Y. Y	ROUND46
D&Dシャドーオーバーミスタラ	2,713,050	D. S	ALL クレリック使用
コラムス'97	JEWELS2,880	ORS-RYU	LV101

ゲームスペース姫路店&G/Hジョイ　兵庫
姫路市駅前町246 神友ビル2F　☎0792-82-4256

タイトル	スコア	スコアラー	備考
★セクシーパロディウス（オプション）	6,781,300	SUR-DXP-天馬(犯)	ALL ノーミス (連) 付
バトルガレッガ	17,900,490	ADC君OC君サンキューHKG-T. N	2周目5面 (連) 付 ミヤモト エクステンド
Gダライアス（λゾーン）	22,465,960	T. N氏有難うです HKG-ADC(清) (腹)	ALL 残×3 (連) 付
Gダライアス（μゾーン）	25,320,920	ほんと有難ねby TN HKG-O. C	ALL 残×3 (連) 付
Gダライアス（νゾーン）	17,892,020	体重あるけど金無し母豚HKG-NAG	ALL残×3 (連) 付
Gダライアス（οゾーン）	25,260,470	台風の中ポプラ突入！HKG-CIBA	ALL 残×2 (連) 付
ソルディバイド（カシュオン）	2,705,300	もっと-by(T) LAC-HKG-小梅	2周目3面(連) 付 1周目オール4倍
★ハイパーアスリート（100m走）	6″60	最強コロッケSUR-HKG-DK0(犯)/	コロッケは誘ってくれよ-by TN
ハイパーアスリート	21,046	昼暗いマー？SUR-HKG-DK0(犯)/	ちゃんと仕事せんかいワキガ豚！
ヴァンパイアセイバー（フェリシア）	1,707,400	おいそこのクソ豚！臭いぞ！ミッチー(罪)	ALL 裏ビシャモン有

ゲームセンターピノキオ　兵庫
明石市本町1-1-26　☎078-917-5685

タイトル	スコア	スコアラー	備考
Gダライアス（λゾーン）	16,762,050	コウジ	ALL(連)
Gダライアス（μゾーン）	26,563,000	NST-かる夫	ALL(連)
Gダライアス（νゾーン）	25,411,980	NST-かる夫	ALL(連)
Gダライアス（ξゾーン）	14,836,620	DIC(真)	ALL(連)
Gダライアス（οゾーン）	19,392,950	DIC(真)	ALL(連)
閃激ストライカー	232,428,400	A. S	5-1(連)
スタースイープ（1人挑戦）	151,020	カーソルにだまされた(か)	
スタースイープ（ストーリー）	4′35″7	よくわかりません(か)	6面
ウイニングスパイク	7win	INA	日本使用
ヴァーサスネットサッカー	23P+S	M. T	ブラジル使用 6wins

扇ケ丘レジャーセンター　石川
石川郡野々市町高橋町86-2　☎0762-46-6406

タイトル	スコア	スコアラー	備考
★ソルディバイド（カシュオン）	5,397,400	T. Clue-ISD	ALL 1.273
ヴァンパイアセイヴァー（キュービー）	1,397,200	ジョージ	ALL
ヴァンパイアセイヴァー（ビシャモン）	1,142,600	ジョージ	ALL
ヴァンパイアセイヴァー（オルバス）	1,128,000	ジョージ	ALL
ヴァンパイアセイヴァー（サスカッチ）	1,105,900	(駄)	ALL
ヴァンパイアセイヴァー（ジュダ）	1,170,500	ジョージ	ALL
ヴァンパイアセイヴァー（アナカリス）	1,017,900	Let津郷ETEくん	ALL PX3
スタースイープ（一人挑戦モード）	476,710	ジョージ	ALL
怒首領蜂（タイプC）	300,722,460	M. T	ALL
ストリートファイターIII（ユン&ヤン）	4,609,760	ジョージ	ALL

ゲームセンター　パスカル　大福店　岡山
岡山市大福134-4　☎086-282-6667

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ヴァンパイアセイヴァー（バレッタ）	1,481,400	zzz七首	バレッタALL
ヴァンパイアセイヴァー（モリガン）	1,771,700	zzz七首	モリガンALL
ヴァンパイアセイヴァー（リリス）	1,498,800	zzz七首	リリスALL
ヴァンパイアセイヴァー（フェリシア）	1,972,100	zzz七首	フェリシアALL
ヴァンパイアセイヴァー（オルバス）	1,123,500	zzz七首	オルバスALL
ヴァンパイアセイヴァー（ジェダ）	835,200	魔神芳樹	ジェダALL
ヴァンパイアセイヴァー（キュービー）	815,300	DENSE-PAS-EVA	キュービーALL
マジカルドロップIII	3,186,040	DARTS	ストーリースター使用
天地を喰らう2（張飛）	2,410,850	方舟の「平」ことマーラ	張飛ALL
ヴァンパイアセイヴァー（サスカッチ）	929,700	zzz七首	サッスカッチALL

イーストランドファミリーガーデン　岡山
津山市川崎147 イーストランド別館　☎0868-26-2527

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ヴァンパイアセイヴァー（フェリシア）	2,150,600	KAG三厳	ALL (連) なし
ストリートファイターIII（ケン）	3,934,700	K. S	ALL 神龍拳
ソルディバイド（カシュオン）	2,584,900	K. S	2周目3面 (連) なし
マーブルスーパーヒーローズVS ストリートファイター	2,174,500	SRX-TO クリアしただけ	ALL リュウ・ウルバリン
ダライアス（Zゾーン）	10,525,580	ダライアスフェア ひろぽん注射	ALL エキストラバージョン
ダライアスII（χゾーン）	3,322,670	ダライアスフェア ひ〜ろ〜	ALL χゾーン 3画面
ダライアス外伝	11,154,650	ダライアスフェア AIM	ALL χゾーン
Gダライアス（λゾーン）	19,082,030	ダライアスフェア KAG三厳	ALL λゾーン (連) なし
サイバリオン（実践編）	20,817,200	フェア？ At. N ASCAT	ALL NO74
ブラストオフ	798,850	© 前田	ALL

プレイシティキャロット島大前店　島根
松江市西川津町1147-15　☎0852-27-6428

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ヴァンパイアセイヴァー（モリガン）	1,009,000	迦楼羅	ALL乱入キャラ真ビシャモン有
ヴァンパイアセイバーフェリシア）	1,141,500	FEL	乱入キャラ真ビシャモン有
マーブルスーパーヒーローズVSストリートファイター	1,060,100	RYU&KEN	リュウ&ケン乱入キャラ有 ALL
ギャルズパニックS（1Pモード）	1コインALL	RDR（HRS）VTR	ALL100% ノーミス、2P側
ダイエットゴーゴー	2,811,100	PENなり==	ALL
ワルキューレの伝説	1,019,690	ダメ人間番付委員会会長	ALL
ワルキューレの伝説	950,300	「チャイナドレスは青！の会」会長	ALL
サイキックフォース	3′33″20	どうして…僕をそっとしておいて紅碧紫	エミリオ

ゲームプラザミッキー　広島
広島市南区的場町1-7-2　☎082-262-5189

タイトル	スコア	スコアラー	備考
キングオブファイターズ'97	436,000	NEZ-GYO	ALL アテナ・ロバート・レオナ
スタースイープ（ストーリー）	6′50″9	UNI	ALL
スタースイープ（1人で挑戦）	412,330	IMP	ALL
マーブルスーパーヒーローズVSストリートファイター	1,127,600	ねずぎょ	ALL オメガ+ザンギ 殺意桜有
ヴァンパイアセイヴァー（リリス）	1,233,500	ねずぎょ	ALL
子育てクイズマイエンジェル2	7歳	あなうめ	

オキモト　広島
広島市西区南観音3-15-3　☎082-292-1473

タイトル	スコア	スコアラー	備考
マーベルスーパーヒーローズVSストリートファイター	730,000	Xメン	ALL
★キングオブファイターズ'97	830,000	Xメン	ALL
ヴァンパイアセイヴァー（モリガン）	965,600	HO	ALL
ヴァンパイアセイヴァー（ジェダ）	864,200	AHO^2	ALL
ヴァンパイアセイヴァー（デミトリ）	727,600	AH_20	ALL
ヴァンパイアセイヴァー（アナカリス）	712,700	KMO	ALL
ヴァンパイアセイヴァー（ビクトル）	615,200	AH_20	ALL
デカスリート（棒高跳び）	6.24m	AHO	イギリス
デカスリート（槍投げ）	97.55m	GOM	ロシア
バーチャファイター3	超人達成者	GOM SS 宮崎MF	ニューバージョン

アミューズメントzizz　広島
大竹市新町1丁目2-3大竹ニチエービル1F　☎08275-3-5994

タイトル	スコア	スコアラー	備考
★電脳戦機バーチャロン	1′35″61	MSO-08-ユン	ALL ライデン使用
スーパーフォミュラー	2′13″789	おやじ	
キャノンダンサー		YUN	ノーミスクリア 3=設定
プリクラ大作戦	3,587,800	YUN つながらないよー	ALL
バトルガレッガ	9,544,770	KEI	7面 ボーンナム
バトルガレッガ	5,820,100	DMA	7面 フライングバロン

チャレンジバンバン　愛媛
松山市道後樋又4-28　☎089-924-5583

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ヴァンパイアセイヴァー（フェリシア）	2,259,400	FAD-IDA	ALL
ヴァンパイアセイヴァー（モリガン）	1,707,700	たけし	ALL
ヴァンパイアセイヴァー（バレッタ）	1,266,900	ひげの王者 けいた	ALL
ヴァンパイアセイヴァー（ガロン）	1,108,300	FAD-まさき君	ALL
ヴァンパイアセイヴァー（サスカッチ）	1,043,200	ACB	ALL
ボンバーマン	358,100	BANRI	ALL
バトルガレッガ（ゴールデンバット）	13,933,300	LXSVII	ALL
バトルガレッガ（チッタ）	10,537,770	PPP	ALL
怒首領蜂（タイプC）	154,352,880	よーすけDSG	2-6
★ビックトーナメントゴルフ	-24	ACC	ALL

ビッグウェーブ　高知
高知市曙町1-8-25寿ビル1F西　☎0888-43-3433

タイトル	スコア	スコアラー	備考
★バトルサーキット（サイバーブルー）	27,978,600	全国は2900万以上では？一京都Q	ALL 連同付 残×1金4325
★バトルサーキット（キャプテンシルバー）	26,086,600	キャプテンといえばサワダの立ち中に	ALL金3970 ぼくだ 残×1
★怒首領蜂（タイプA）	480,021,830	LAOS-長田仙人	2周ALL 残×2 レーザー
★怒首領蜂（タイプB）	414,235,550	LAOS-長田仙人	2周ALL 残×2 レーザー
鉄拳3	1′30″90	ぼくいっつもこんなんです。HAS	ALLブライアン 予59秒
鉄拳3	1′34″56	スト(研) GUY	ALL木人予1分14秒
鉄拳3	1′35″75	金はあってもやる気がでん。DNA	ALL 平八
鉄拳3	1′45″95	スト(研) GUY	ALL ガンジャック
バトルガレッガ	15,437,600	(汁)	ALL ガイン
バトルガレッガ	14,466,130	(汁)	ALL ボーンナム

モンキーハウス本館　福岡
福岡市中央区六本松2-6-7　☎092-731-0053

タイトル	スコア	スコアラー	備考
クイズなな色ドリームス	5,535,000	G. M. C.悶悟涙 げえむのごんちゃん	IC ALL (連)
★スタースイープ（1人で挑戦）	718,770	穴うめ君ZEL(ち)	IC ALL
閃激ストライカー	1,181,355,210	R氏に完敗ZEL(ち)	IC ALL
マネーアイドルエクスチェンジャー	8,436,035	負け犬ZEL(ち)	IC ALL CPU対戦
ブラッディロア（ユーゴ）	4′01″16	毎日バイトZEL(ち)	IC ALL
ブラッディロア（FOX）	5′33″41	ZEL(J)	IC ALL
とべ！ポリスターズ	623,640	G. M. C.悶悟涙 げえむのごんちゃん	IC ALL
Gダライアス（θゾーン）	32,295,400	ZEL(K)	IC ALL
スターグラディエイター	1′35″44	ZEL(ち)	IC ALL ゲレルト
スターグラディエイター	1′55″75	ZEL(M)	IC ALL ビルシュタイン

サブカルチュア　福岡
筑紫野市二日市北1丁目2番 黒崎ビル　☎092-922-9010

タイトル	スコア	スコアラー	備考
Gダライアス（νゾーン）	34,882,680	あと300万？？？ GDS-00T	ALL (連) どうやって？
鉄拳3	1′22″56	(局) 長	ALL ブライアン
ヴァンパイアセイヴァー（キュービー）	1,207,200	菊千代	ALL (連) (同)
ヴァンパイアセイヴァー（リリス）	1,878,900	8号	ALL (連) (同)
ヴァンパイアセイヴァー（ジェダ）	1,209,900	よっしー	ALL (連) (同)
ヴァンパイアセイヴァー（アナカリス）	1,037,100	(局) 長	ALL (連) (同)

青木玩具店　長崎
島原市弁天町1丁目7080-1　☎0957-63-2344

タイトル	スコア	スコアラー	備考
ザ・キングオブファイターズ'97	250,600	N. U	エキストラモード ALL
ザ・キングオブファイターズ'97	233,200	N. U	エキストラモード ALL 京4-4
ザ・キングオブファイターズ'97	286,900	K. I	エキストラモード ALL
ザ・キングオブファイターズ'97	311,700	K. I	エキストラモード ALL
ザ・キングオブファイターズ'97	283,300	N. U	エキストラモード ALL
ザ・キングオブファイターズ'97	278,700	C. F	エキストラモード ALL
リアルバウ人餓狼伝説スペシャル	1,190,100	T. F	ボブ ALL
リアルバウ人餓狼伝説スペシャル	1,012,900	T. U	スリー ALL
ストリートファイターIII（リュウ）	2,236,800	う==夫氏連絡遅くなってすみません(V)	リュウ ALL
ストリートファイターIV（ケン）	2,184,600	また，連絡下さい。C-BOLTVIC	ケン ALL

・ビデオゲーム・

クラシック　　　　　　　　　ガイド
CLASSIC GUIDE

君よ，オールド・ゲームを語れ 情熱の中古基板情報

当コーナーは，ゲームファンを対象としたビデオゲームの中古基板販売を取り扱っているお店の情報を掲載しています。

下記のお店から中古基板を購入するには，二つの方法があります。一つは，そのお店に直接買いに行く，もう一つは，通信販売を利用する方法です。

下記のリスト以外にも，各店ではたくさんの基板を扱っています。ほしい基板がある人は，まずはお店に資料請求をしてみたり，電話で在庫を確認してみるとよいでしょう。

アイレム

タイトル	商品価格	発売年度	ジャンル	インストラクションカード	マニュアル	備考	店名
剣豪	23,000円	'90年	アクション	有	有		ファンタジークラブ
ムーンパトロール	19,000円	'82年	アクション	無	無		ファンタジークラブ
レジェンド オブ ヒーロートンマ	18,000円	'89年	アクション	有	有		ファンタジークラブ
エックスマルチプライ	16,000円	'89年	シューティング	有	有		トライ
R-TYPE LEO	12,000円	'92年	シューティング	有	有		トライ
R-TYPEII	12,000円	'89年	シューティング	有	有		トライ
スパルタンX	12,000円	'84年	アクション	有	有		ファンタジークラブ
豪血寺一族	9,000円	'93年	対戦格闘	有	有		メッセサンオー

アトラス／ケイブ

首領蜂	39,000円	'96年	シューティング	有	有		ソフトショップ★マリオ

SNK

オズマウォーズ	70,000円	'79年	シューティング	有	有	白黒，DIP表なし	カナヤ商会
ラッソ	48,000円	'82年	アクション	有	有		カナヤ商会
アテナ	30,000円	'86年	アクション	有	有		カナヤ商会
ゲバラ	17,000円	'87年	シューティング	無	無		ファンタジークラブ
バトルフィールド	15,000円	'87年	シューティング	有	有		ファンタジークラブ
ハル 21	13,000円	'84年	シューティング	有	有		カナヤ商会

カネコ

ギャルズパニック3	20,000円	'95年	陣取り	有	有		トライ
ギャルズパニック2	15,000円	'93年	陣取り	有	有		トライ

カプコン

ヴァンパイア セイヴァー	115,000円	'97年	対戦格闘	有	有	ROM 88,000円	ソフトショップ★マリオ
X-MEN vs.ストリートファイター	103,000円	'96年	対戦格闘	有	有	ROM 78,000円	ソフトショップ★マリオ
ストリートファイターIII	78,000円	'97年	対戦格闘	有	有		ソフトショップ★マリオ
ニモ	38,000円	'90年	アクション	有	有		トライ
ストライダー飛竜	25,000円	'89年	アクション	有	有		トライ
大魔界村	25,000円	'88年	アクション	有	有		トライ
パワードギア	22,000円	'94年	アクション	有	有	ROM	トライ
キャプテンコマンドー	15,000円	'91年	アクション	有	有		トライ
X-MEN	7,000円	'94年	対戦格闘	有	有	ROM	トライ
スーパーストリートファイターIIX	5,000円	'94年	対戦格闘	有	有	ROM	トライ
ストリートファイターZERO	4,000円	'95年	対戦格闘	有	有	ROM	トライ
ヴァンパイア	3,000円	'94年	対戦格闘	有	有	ROM	トライ
クイズ殿様の野望2	3,000円	'95年	クイズ	有	有		トライ

コナミ

ゼクセクス	30,000円	'91年	シューティング	有	有		カナヤ商会
ライフフォース	28,000円	'87年	シューティング	有	有		トライ
A-JAX	25,000円	'87年	シューティング	有	有		カナヤ商会
スーパーコントラ	25,000円	'88年	アクション	有	有		カナヤ商会
ゼクセクス	23,000円	'91年	シューティング	有	有		トライ
ガイアポリス	22,000円	'93年	アクション	有	有		トライ
サンダークロス	22,000円	'88年	シューティング	有	有		トライ
サンダークロスII	22,000円	'91年	シューティング	有	有		トライ
ガイアポリス	20,000円	'93年	アクション	有	有		メッセサンオー
キューブリック	20,000円	'89年	パズル	有	有		カナヤ商会
シティボンバー	18,000円	'88年	アクション	有	有		カナヤ商会
ダブルドリブル	15,000円	'86年	スポーツ	有	有		カナヤ商会
トライゴン	15,000円	'90年	シューティング	有	有		トライ
ジャッカル	13,000円	'86年	アクション	有	有		カナヤ商会
サーカスチャーリー	12,000円	'84年	アクション	有	有		トライ
ロードファイター	12,000円	'85年	レース	有	有		カナヤ商会
ザ・ハスラー	10,000円	'87年	ビリヤード	有	有		カナヤ商会
スーパーバスケットボール	8,000円	'84年	スポーツ	有	有		カナヤ商会
実況パワフルプロ野球'96	8,000円	'96年	野球	有	有		トライ
進め！対戦ぱずるだま	7,000円	'96年	パズル	有	有		トライ

リングの王者	5,000円	'88年	プロレス	有	有		トライ

彩京

戦国ブレード	27,000円	'96年	シューティング	有	有		ソフトショップ★マリオ

サンリツ

スペースウォー	52,000円	'79年	シューティング	無	有	白黒，DIP表なし	カナヤ商会
ドクターミクロ	35,000円	'83年	アクション	有	有		カナヤ商会
バンバンカー	20,000円	'83年	アクション	無	有		カナヤ商会

ジャレコ

テトリスプラス	33,000円	'95年	パズル	有	有		トライ
アイドル雀士スーチーパイII	30,000円	'94年	麻雀	有	有		トライ
ゲーム天国	30,000円	'95年	シューティング	有	有		トライ

セイブ

スティンガー	35,000円	'83年	シューティング	有	有		カナヤ商会
ダイナマイトデューク	15,000円	'89年	アクション	有	有		カナヤ商会

セガ

バーチャファイター2 H付	50,000円	'95年	対戦格闘	無	有		ソフトショップ★マリオ
ダークエッジ	27,000円	'93年	対戦格闘	有	有		カナヤ商会
アレックスキッド	20,000円	'86年	アクション	有	有		カナヤ商会
ヤマト	20,000円	'83年	シューティング	有	有		カナヤ商会
クラックダウン	18,000円	'89年	アクション	有	有		カナヤ商会
コットン	18,000円	'91年	シューティング	有	有		カナヤ商会
ピタゴラスの謎	15,000円	'87年	ブロック崩し	有	有	基板のみ	カナヤ商会
ボナンザブラザーズ	15,000円	'90年	アクション	有	有		カナヤ商会
モンスターランド	15,000円	'86年	アクション	有	有		トライ
パンクパニック	13,000円	'84年	アクション	有	有		カナヤ商会
チョップリフター	12,000円	'85年	シューティング	有	有		カナヤ商会
ギガス	10,000円	'86年	ブロック崩し	有	有	基板のみ	カナヤ商会
ワンダーボーイ	10,000円	'86年	アクション	有	有		トライ
ぷよぷよ通	8,000円	'94年	パズル	有	有		トライ
テトリス	6,000円	'88年	パズル	有	有		トライ
ぷよぷよ	2,000円	'92年	パズル	有	有		トライ
フラッシュポイント	1,000円	'90年	パズル	有	有		トライ

セタ

目撃	13,000円	'89年	アクション	有	有	基板のみ	カナヤ商会

タイトー

バブルメモリーズ	68,000円	'96年	アクション	有	有	ROM 18,000円	ソフトショップ★マリオ
バイオアタック	65,000円	'83年	シューティング	有	有		カナヤ商会
アルペンスキー	43,000円	'82年	スキー	有	有		トライ
ライトブリンガー	30,000円	'86年	アクション	有	有		トライ
トップランディング	28,000円	'88年	シミュレーション	無	有	基板のみ	カナヤ商会
ミッドナイトランディング	25,000円	'87年	シミュレーション	無	有	基板のみ	カナヤ商会
ハレーズコメット	18,000円	'86年	シューティング	有	有		カナヤ商会
究極タイガー	15,000円	'87年	シューティング	有	有		カナヤ商会
地獄めぐり	15,000円	'88年	アクション	有	有		カナヤ商会
草野球	12,000円	'85年	スポーツ	有	有		カナヤ商会
Dr.ドッペル探険隊	10,000円	'88年	シューティング	有	有		カナヤ商会
エレベーターアクション	10,000円	'86年	アクション	有	有		トライ
奇々怪界	10,000円	'86年	アクション	有	有		カナヤ商会
ピット＆ラン	8,000円	'84年	レース	有	有		カナヤ商会
ヘビーユニット	5,000円	'94年	シューティング	有	有		トライ

タイトー／ミッドウェイ

モータルコンバットII	25,000円	'92年	対戦格闘	無	有		メッセサンオー
モータルコンバット	15,000円	'91年	対戦格闘	無	有		メッセサンオー

テーカン（テクモ）

スターフォース	18,000円	'84年	シューティング	有	有		メッセサンオー

データイースト

ザ・グレイトラグタイムショー	38,000円	'92年	シューティング	有	有		トライ
ウルフファング	35,000円	'91年	シューティング	有	有		カナヤ商会
トリオザパンチ	32,000円	'90年	アクション	有	有		カナヤ商会
キャプテンシルバー	20,000円	'87年	アクション	有	有		カナヤ商会
イエローキャブ	18,000円	'84年	アクション	有	有		カナヤ商会
スーパーバーガータイム	18,000円	'90年	アクション	有	有		カナヤ商会
ファイティングファンタジー	18,000円	'89年	対戦格闘	有	有		カナヤ商会
ダーウィン4078	15,000円	'86年	シューティング	有	有		カナヤ商会
ウルフファング	14,000円	'91年	シューティング	有	有		トライ
空手道	13,000円	'84年	スポーツ	有	有		カナヤ商会
強行突破	12,000円	'86年	アクション	有	有		カナヤ商会
リバレーション	10,000円	'84年	シューティング	有	有		カナヤ商会
コブラコマンド	5,000円	'88年	シューティング	有	有		トライ

テクモ

闘姫伝承エンジェルアイズ	45,000円	'96年	対戦格闘	有	有		トライ
アルゴスの戦士	25,000円	'86年	アクション	有	有		トライ
ジェミニウイング	9,000円	'87年	シューティング	有	有		メッセサンオー
ワイルドファング	9,000円	'89年	アクション	有	有		メッセサンオー

東亜プラン

達人王	12,000円	'92年	シューティング	有	有		トライ
ヴィマナ	10,000円	'91年	シューティング	有	有		トライ
ドギューン!!	10,000円	'92年	シューティング	有	有		トライ

ナムコ

鉄拳3	198,000円	'97年	対戦格闘	有	有		ソフトショップ★マリオ
スカイキッド	35,000円	'85年	シューティング	有	有		トライ
アウトフォクシーズ	28,000円	'95年	アクション	有	有		トライ
子育てクイズマイエンジェル2	20,000円	'97年	クイズ	有	有		トライ
ネビュラスレイ	16,000円	'94年	シューティング	有	有		トライ
ゼビウス	15,000円	'82年	シューティング	有	有		トライ
ディグダグ	8,000円	'82年	アクション	有	有		メッセサンオー
ニューマンアスレチック	8,000円	'93年	スポーツ	有	有		トライ
ギャラガ	6,000円	'81年	シューティング	有	有		メッセサンオー
ティンクルピット	6,000円	'94年	アクション	有	有		トライ
エメラルディア	5,000円	'93年	パズル	有	有		トライ
子育てクイズマイエンジェル	5,000円	'96年	クイズ	有	有		トライ
スーパーワールドコート	4,000円	'93年	テニス	有	有		トライ

バンプレスト

美少女戦士セーラームーン	38,000円	'94年	アクション	有	有		トライ
マクロスプラス	22,000円	'96年	シューティング	有	有		トライ
マクロス	15,000円	'92年	シューティング	有	有		トライ
マクロスII	12,000円	'93年	シューティング	有	有		トライ

UPL

マウサー	38,000円	'83年	アクション	有	有		カナヤ商会
アークエリア	18,000円	'88年	シューティング	有	有		カナヤ商会
ノバ 2001	18,000円	'83年	シューティング	有	有		カナヤ商会
忍者くんII	18,000円	'87年	アクション	有	有		カナヤ商会
忍者くん	13,000円	'84年	アクション	有	有		カナヤ商会
XXミッション	12,000円	'87年	シューティング	有	有		カナヤ商会
アトミックロボキッド	12,000円	'88年	シューティング	有	有		カナヤ商会
ムスタング	12,000円	'89年	シューティング	有	有		カナヤ商会
宇宙戦艦ゴモラ	12,000円	'90年	シューティング	有	有		カナヤ商会
宇宙戦艦ゴモラ	7,000円	'89年	シューティング	有	有		メッセサンオー

ユニバーサル

レディバグ	20,000円	'81年		無	無		ファンタジークラブ
Mr.Do!キャッスル	18,000円			無	無		ファンタジークラブ
Mr.Do!ワイルドライド	18,000円	'84年	アクション	無	無		ファンタジークラブ
Mr.Do!	15,000円	'83年	アクション	無	無		ファンタジークラブ

ライジング

バトルガレッガ	50,000円	'96年	シューティング	有	有		ソフトショップ★マリオ

調査にご協力いただいた販売店リスト

■トライ：〒101 東京都千代田区外神田3-10-5 イサミヤ第3ビル2F ☎03-5295-0667

■メッセサンオー：〒101 東京都千代田区外神田3-14-8 ☎03-3255-3453

■ファンタジークラブ：〒326 栃木県足利市大前町839-1 ☎0284-62-6926

■ソフトショップ★マリオ：〒390 長野県松本市あがた1-2-16 ☎0263-36-5536

■カナヤ商会：〒532 大阪市淀川区東三国2-28-10 ☎06-395-0272

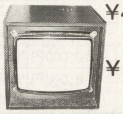
マニアにうれしい アーケード基板ショップ 初心者にやさしい

開店8年の信頼

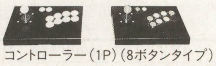
トライ

〒101 千代田区外神田3-10-5
イサミヤ第3ビル2階
TEL 03-5295-0667
FAX 03-5295-1958

18インチハンドメイドモニター

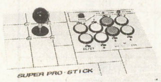


¥48,000
(中古)
¥68,000
(新品)



コントローラー(1P)(8ボタンタイプ)
電源・ハーネス……プラス¥22,000
ストIIタイプ…………プラス¥27,000
別売コントローラー(重り付)…¥10,000
コントローラーは4本まで取付可能

シグマ電子

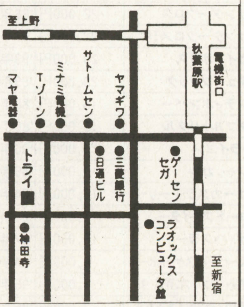


AV-5000……………………¥26,000
Σ8000……………………¥15,800

■当店オリジナルの
クレジットカード
トライカード
始めました。

営業時間
10〜20:00
日曜は
11〜18:30
年中無休

Nippon Shinpan
NICOS
クレジット
取扱い中



秋葉原でディスプレイ開始

皆様に親しまれて15年! 15TH フェア!!

リスト以外にも豊富に取揃えてあります。 情報FAXでは、最新の価格、在庫等、リアルタイムに入手できます。 毎週　金曜日に更新されます。

アイレム

R-TYPE Ⅱ	10K
R-TYPE レオ	12K
迷宮島・妖獣伝	各5K
イメージファイト	10K
メジャータイトル	5K
ジッピーレース	8K
ロードランナーⅠ・Ⅳ	各28K
〃 〃 Ⅱ・Ⅲ	各22K
ムーンパトロール	15K
銀河帝国の逆襲	38K

SNK

サイコソルジャー	58K
ファンタジー	68K
ギャングウォーズ	5K
ストリートスマート	5K
ネオジオ業務用	
MV-1 基板	18K

☆☆☆特報☆☆☆
MV-1用メモリーカードスロット
基板、ハーネス一式 10K
メモリーカード(新品) 3枚付

カプコン

ソンソン	18K
エグゼドエグゼス	25K
ガンスモーク	25K
ストリートファイター	15K
SF-Ⅱ	5K
〃 ターボ	8K
USネイビー	18K
アレスの翼	18K
チキチキボーイ	20K
ひげ丸	18K
マジックソード	18K
ナイツオブザラウンド	15K
ストライダー飛竜	28K
CPⅡ 各種	格安

TOA PLAN

ゴークス(レバー対応)	2K
バツグン	15K
ヴィマナ	8K
フィグゼイド	6K
達人	4K
達人王	12K

コナミ

グラディウス(ROMタイプ)	
ツインビー、ギャラクティックウォーリアズ、ロム付	150K
グラディウス(電源H付)	35K
〃 〃 Ⅱ	20K
〃 〃 Ⅲ	25K
RF-2 (電源H付)	30K
スーパーヘリ・コブラ (c)	5K
マーシャルチャンピオン	10K
ツタンカーム	15K
ハイパーオリンピック	10K
フロッガー	18K
サーカスチャーリー	12K
GX ROMボード格安	0.5K~

ジャレコ

プラスアルファ	28K
セイントドラゴン(天聖龍)	6K
スーチーパイⅡ・P-47エイシス・湾岸戦争・ゲーム天国・グラティア・エンゼルキッス(ROM)	各1K
メガシステムマザー	格安

デコ

空手道・ロボコップ	各 5K
ダークシール	8K
〃 〃 2	10K
スクランブルエッグ	18K
ウルフファング	18K
クルードバスター	5K
タンブルポップ	5K
ドラゴン忍者	10K
プロゴルフ・テニス	各3K
マジカルドロップ	2K
〃 〃 +1	5K

セガ

アッポー	12K
フリッキー	12K
ファンタジーゾーン	15K
タイムスキャナー16B	5K
カルテット 2 16A	15K
シャドーダンサー	5K
ボナンザブラザーズS24)	10K
クラックダウン S24	10K
しのび	5K
テディボーイブルース	18K
青春スキャンダル	15K
アップンダウン	18K
ワンダーボーイ (c)	5K
モンスターランド	12K
獣王記 オーライル	各8K
ベイルート イースワット	
レッスルウォー	各5K
テトリス	3K

タイトー

スペースインベーダーCL	25K
バイオアタック	35K
クイックス 純正	18K
アルペンスキー	25K
ジャングルキング	25K
ドクタートッペル探検隊	5K
奇々怪界	12K
べんべろべー	18K
メイズオブフロット	3K
シーファイターポセイドン	18K
中華大仙	3K
パズニック	10K
バブルボブル	12K
黄金の城	18K
飛翔鮫(F. SHARK)	5K
究極タイガー	5K
アルカノイド S付	5K
〃 リベンジー S付	8K
ヴォルフィード, パラメデス	各3K
レイメイズ、女三四郎	各18K
フォーティ ラブ	10K
グレートソードマン	15K
グリッドシーカー	15K
レイフォース	12K
アラビアンマジック	12K

F-2 マザーボード付

プリルラ38K・メタルブラック20K・ガンフロンティア20K・ミズバグ大冒険 5K・キャメルトライ センサー付10K・麻雀クエスト6K・ダイノレックス5K・忍者キッズ5K・MJ-12 5K・デッドコネクション5K・ドンドコドン 7K
※ マザー不要の場合 -3K
F2マザー 3K(大基板)

F3-Sub カートリッジ

ダライアス外伝	1K
バブルシンフォニー	0.5K
エレベーターAcリターン	0.5K
パズルボブル2	0.5K
アッカンベーダー	0.5K
逆鱗弾	0.5K
究極タイガーⅡ	0.5K

一他、各種格安 F3マザー特価

テクモ

アルゴスの戦士	18K
スターフォース	15K
サボテンボンバース	5K
ガンディーラー	3K
雷牙	10K
サンダードラゴン	10K
ボンジャック	15K
ガズラー	25K
スイマー	18K

テクノス

くにお君	6K
ダブルドラゴン	5K

ニチブツ

いたずら天使	68K
テラクレスタ(FM音源版)	10K
五目ならべ(連珠)	3K
ムーンエイリアン PⅡ(c)	12K
クレージークライマー(c)	18K
ムーンクレスタ (c)	12K
ラジカルラジアル	68K

UPL

シュトラール	5K
バンダイク	3K
タスクフォースハリアー	5K
ゴモラ	5K
ノバ2001	8K

ユニバーサル

コスミックアベンジャー	68K
ミスターDO 雪だるま	18K
ミスターDO (c)	3K
Mr.Do ワイルドライド	12K
ジャンピングジャック	15K
スナップジャック	38K

ナムコ

SⅡボード(?ロム付)	3K
ナムコクラッシクVol1	12K
〃 〃 Vol2	35K
アサルト パネル付	28K
ネビュラスレイ	18K
ラリーX	18K
ドラゴンスピリット	28K
ドラゴンバスター	18K
グロブダー	25K
子育てQマイエンゼル	5K
ギャプラス	8K
ドルアーガの塔	25K
コズモギャングビデオ	8K
スカイキッド	28K
スカイキッド DX	48K
ホッピングマッピー	58K
イシターの復活	48K
フォゾン	38K
F/A	10K
スーパーワールドコート	3K
スーパーパックマン	25K
ゼビウス	10K
ギャラガ	5K
パックギャル(ミスパック)	8K
パックマン(c)	8K
ハングリマン	8K
ポパイパックマン	8K
タンクバタリアン (c)	8K
パックマンジュニア	25K
SI ROMキット	各5K

デンジャラスシード、ワールドコート、パックマニア、ワースタ、

-珍品・逸品- その他

クラッシュローラー	12K
エクイテス	35K
スプレンダーブレスト	45K
ハイボルテージ	45K
ブルファイター	35K
タイムアタッカ(ブロック)	15K
ジャンピューター	10K
ミサイルコマンド P付	68K
ドンキーコング (c)	12K
クレージーコング	10K
タイムトンネル	58K
スペースチェイサー	120K
フライボーイ	28K
サーカス(風船割り)	80K
カベール P付	38K
ボレンチ	28K
ヤマト	18K
シルバーランド	28K
ペラチャン	28K
リバーパトロール(c)	18K
フェニックス	10K
ブラックホール	15K
レッドUFO	15K
ストリーキング	15K
激走(イースタンCO.	68K

麻雀

ハンディタイプの麻雀用コントロールパネル(ハーネス付)は、6K
アイドル麻雀, ファンクラブ 夏物語, 麻雀フライデー, ズームイン, 麻雀大予言, ねるとん牌鯨団, ミラージュ、麻雀学園, グッとE雀, 殺人事件, 大人の麻雀、各1Kトリプルウォーズ, クラブ90, 極、パニックスタジアム、サーキットの女豹、華折鶴、舞妓花 各2K スーパーリアルⅢ4K, スーパーリアルⅣ5K, スーパーリアルⅤ 5K

大型機の迫力が家庭で

ダライアス(3画面) EXT. ロム付	58K◎	各TV出力の切替えスイッチ(3画面の1つを出力) TVは、1台でOK! 3台も可 画面切替えハーネス付
忍者ウォーリアズ(3画面)	88K◎	
サンダーブレード (a)	10K	COMBO AV 専用ハーネス 付
アフターバーナー Ⅱ (a)	12K	
ギャラクシーフォースⅡ (a)	20K◎	
チェッカーフラッグ コナミ	18K	
ハイパークラッシュ コナミ	28K	
サンダーセプターⅡ ナムコ	28K	
スターブレード V21(a)	28K	
エアーコンバット V21(a)	28K	
ソルバルウ V21(a)	28K	
ギャラクティックストーム	28K◎	画面切替えハーネス付 COMBOAVの3トリガーを押すごとに画面が変わります、操作性抜群(TVは1台でOK) 2台も可
ナイトストライカー	38K◎	
ダライアスⅡ(2画面)	20K	

大型筐体の基板は動作しないコントロールBOXもあります。ご確認ください。

御注意
◎印のPCBはCOMBO AVの標準電源で動作します。
他社のコントロールBOXでは動作不能の機種もあります。
(a)の表示はコンボ以外では音声アンプが必要(+2K)
他社のコントロールBOX用の中間ハーネスは2K増しです

他社のコントロールBOXにも対応

中古基板は、全商品消費税込みです

在庫確認は必ずして下さい。
通販の場合は、①現金書留
②代引宅配便(ヤマト便)があります。
代引便の場合、代引手数料が1K加算
送料は1万円未満の注文のみ1K。
1万円 以上は不要。
※COMBO AV専用の
中間ハーネスは2Kです。

分割払い始めました
基板高価買入

COMBOAVをお買上げの方に、ゲーム基板(JAMMAコネクター)+JAMMAハーネスをサービス

中古基板は全商品消費税込みです

☆初心者大歓迎☆ SHOPでは、展示説明もしています。お気軽にご来店ください。リスト以外にも豊富に取揃えてあります……店頭掲示中

定休日 日曜日 (祭日は営業)
営業時間 PM1:00~7:00

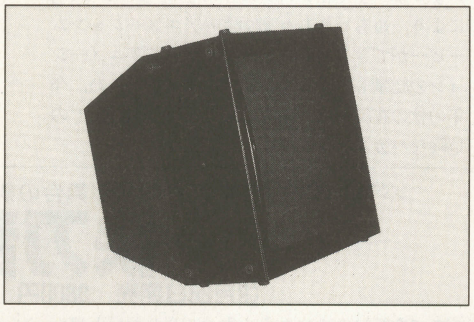
COMBO AV + M-18 RGBモニター 入門用にも最適

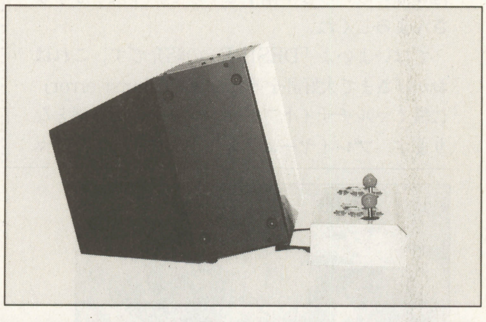
18インチモニター新発売

手頃な大きさプライベート用に最適、画質は最高!!
アーケードゲームだけでなく、各種家庭用ゲーム機もOK。

入力はRGB21PIN
(各種家庭用ゲーム機もOK)

■仕様 (本体保証 6カ月)
◇スチール製キャビネット入り
◇15、24kHz両用
◇18インチ ナナオ製デュアル8ブラウン管
◇サイズ(W)450×(H)410×(D)450mm 25kg
◇入力 RGB21PIN、音声ライン出力端子付
※各種コントロールBOXは勿論、スーファミ、サターン、プレイステーションも可。
◇縦画面、横画面いずれも可能(縦おき、横おき)
◇中古 価格¥38,000 (程度良)税・送料別





★ゲームライクなスペシャルバージョン出現★いちばん新しいコントロールBOX="COMBO AV"★高画質なS端子対応

18インチモニター+コンボAVセット
¥59,000(税・送料別)
JAMMAハーネス+サービス基板、付

すべてが標準装備(本体保証1ヶ年)
COMBO AVの機能(サイズ W:500 D:200 H:155mm)
◆2・4・8方向切換付ジョイスティック
◆フルレンジ10CMスピーカー×2による迫力のサラウンド&ステレオ、TV、ラジ カセヘッドフォン接続可。録音もOK!!
◆高出力電源(国産品)で安定した画像、余裕のパワー
◆電源出力のチェック機能(発光ダイオード表示)各電源ラインに安全ヒューズ付(取替もワンタッチ)
◆S端子、VIDEOに対応する高性能ビデオコンバータ使用。ビデオ録画もOK!!
◆保守調整は全て外部より可(ヒューズの取替も外部よりワンタッチ)
◆1P、2Pのトリガーボタンのすぐ上に各スタートボタンを配置。コンティニューがとてもし易くなりました。

映像信号(シンクロ)より、オートトリガーのパルスを取り出していますのでトリガーのバラケ、途切れがなく、その上、超高速(MAX60発/秒)でオートトリガーを利用できます。ゲームの種類により、トリガーモードを自由に最適値に設定できます。(16段階調整)

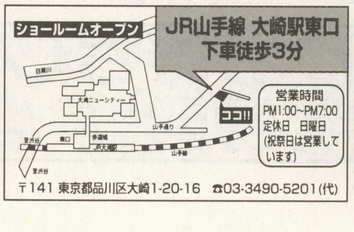
中古基板情報はFAXで!24時間OK!

●操作方法●
1. FAXの受話器をとってください。
2. 0990-61-8888をダイヤルしてください。
3. 60110の番号と#を押してください。
4. ピーという発信音がしてからスタートボタンを押し、受話器を置いてください。
5. FAXからあなたの欲しい情報がその場でお手許へ!

12ボタン全てオートトリガー可。
60発/秒(MAX)の比類なきシンクロオートトリガー

新型コンボAV発売中!!
"コンボAV" (12ボタン)
●Vタイプ
(S端子、ビデオ対応)…¥28,000
●RGB 21PIN、15PIN ケーブル別売……¥3,000

満足のいく性能で安心価格



〒141 東京都品川区大崎1-20-16 ☎03-3490-5201(代)

(株)キョーワ インターナショナル
〒141 東京都大崎郵便局私書箱11号
(東京都品川区大崎1-20-16)
TEL.03-3490-5201(代)
FAX.03-5496-1047

Imagineer-Cafe2:00AM

どうも今年の夏は涼しかったような印象がありますね。この夏，私は友人ととうとう念願の“路上弾き語りツアー”をおこなってしまいました。東京都内からスタートして，横浜，湘南を経て最終的には長野県白馬村で静かに弾き語るという素敵な企画でした。湘南では恋人たちの甘い静寂を破るようなBGMを奏で，山梨では外人さんに本物のミュージシャンと間違われました。さあ，次に目指すは世界だ！（広報課　大野木）

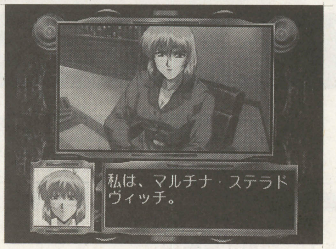
南海の孤島を舞台に繰り広げられるセガサターン用アドベンチャーゲーム

DESIRE

(9月11日発売　6800円　イマディオブランド第１弾)

今月はイマディオブランド第１弾のセガサターン用ソフト「DESIRE」から紹介させていただきます。と，その前にまず“イマディオブランド”ってなんだ？」と思ってしまった方のために，ちょっとご説明いたしましょう。イマディオというのはイマジニアが今年立ち上げた新ブランドで今後SS・PS用のキャラクター重視・ストーリー重視のおすすめソフトたちを一つの“イマディオブランド”というシリーズとして展開していくというものです。要は『キャラクターものならイマディオ』というイメージをみなさんに持ってもらいたいということなんです。現在ラインナップにあがっているのは，SS版「DESIRE」，PS版「メルティランサーRe-inforce」，PS版「快刀乱麻」，オリジナルビデオアニメ「メルティランサー」です。他にもいろいろと準備中ですので，今後ともみなさんよろしくね。

ではいよいよ「DESIRE」の紹介です。これはおかげさまで大好評を博した「EVE burst error」に続くマルチサイトアドベンチャーの第２弾となります。プレイヤーは２人の主人公「アル」と「マコト」を操って南海の孤島にそびえ立つ謎の研究施設「DESIRE」に潜む巨大な謎を解き明かしていきます。この一つの事件を「アル」編と「マコト」編という別々の視点からみることで，片方だけではわからなかった部分が明らかになり，さらに新しい謎も生まれてくるというこの「マルチサイトシステム」も前作同様に健在です。あ，でも今回は，よりストーリーに面白味を与えるために若干の変更があって，前作のように「アル」と「マコト」を自由にプレイするのではなく，まず「アル」編，クリアしてから「マコト」編というふうに最初から設定されています。まあ，このほうが後々になって「えーっ!?これって実はこういうことだったの〜!?」というストーリー上の流れがわかりやすいんで，よりハマれるようになったと思いますよ。また新システム「ルシッドモーション」により，めちゃめちゃ高画質のアニメーションムービーができちゃいました。おかげでアニメーションの総量も「EVE」に比べて約２倍！さあ，今年の秋の夜長には，南海の孤島「DESIRE」での危険なバカンスなんていかがですか？



パラレルワールドの江戸時代が舞台の剣士育成ネオ時代劇アドベンチャー！

快刀乱麻

(9月26日発売　8800円　Win95専用ソフト)

さて今月はさらにもう１本ご紹介したいと思います。えー，さきほど上段でイマディオブランドについて少々触れていますが，その中にPS版「快刀乱麻」というのがあったと思います。このPS版「快刀乱麻」はイマディオブランドから98年春に発売される予定なのですが，これに先駆けてなんとWin95版「快刀乱麻」が今月26日に発売されるのです。しかもこちらはイマジニアブランドでの発売です。なんだかややこしいですね。まあそれはさておき，この９月26日発売のWin95版「快刀乱麻」，ちょっと気合い入ってますよ。ストーリーの概略を説明すると，突然父親から道場主を引き継ぐことになった主人公の新十郎が，以前の門弟たちを呼び戻して道場の名声と門弟の技量を上げ，果ては８代将軍義宗（パラレルワールドなので，これで正しいのです）さまが開く御前試合で優勝するという壮大なストーリーなのです。まあ育成ものですから，このストーリーどおりの結末にするためには，みなさんのお力がいろいろ必要ですけれどもね。いやいやとにかくこのPCならではのメチャメチャ書き込まれたグラフィックを見てください。こういったイベント画面が至る所に入っていて，もう大変！またライバル道場なんかもいろいろ登場し，そこでひともんちゃくあったりして…門弟は全部で７人，宮村優子さんや桑島法子さんなどの豪華声優陣の演技もキラリと光っております。エンディングもキャラごとに数パターン用意してありますので，これはもう超お買い得！ぜひぜひプレイしてみて，イラストなんかも送ってくださいね。では，また来月。

お便りお待ちしています！

〒163-07 東京都新宿区西新宿2-7-1　新宿第一生命ビル15F
イマジニア株式会社　広報課　宛

©1994/1997　C's ware ALL Rights Reserved.
©1997　Imagineer Co., Ltd.
©1997　ALLPOWERFUL.

SPSスピリッツ

〒960 福島市太平寺字過吹24番地の1
株式会社 エス・ピー・エス
TEL(0245)45-5777

こんにちは～!!とっても暑かった夏も，もう終わり。あちらこちらで，秋の気配が感じられるようになった今日このごろ，読者のみなさまいかがお過ごしでしょうか？（え～っっ，まだ暑い?）夜な夜な聞こえてくるコオロギの声は，風情があっていいもんですよね……といいたいところですが，よ～こちゃんのお家の周りはそれどころではないんです。夜になるとコオロギの涼しい声ではなくて，ねこちゃんたちのはげし～く喧嘩する声が毎日聞こえてくるの。それも決まって，真夜中にね……。ねこちゃんが苦手なよ～こちゃんは，ますますねこちゃんたちが嫌いになりそうです……。

それでは，今月も元気よくSPSスピリッツいってみよぉぉぉ～///

AOKI×AOKI

ヨーッス！元気ですかーっ！夏が過ぎ去っていくのが寂しいけど，AOKIは今日もフルパワーなのだ！さてみんな，夏の思い出は作れたかな？作れた人も作れなかった人も，夏が去る寂しさをゲームで一発吹っ飛ばせ！おりゃーっ!!!

SPS最新情報：年末発売ソフト3DガンSTG『HYBRID』（ハイブリッド）にSPSの最新ロゴが入る予定だ！ カッコイイかカッコワルイか，みんなの意見が聞きたいAOKIです。それと，今月号から広告が変わったので，それにHIBRIDが載ってるから見てちょんまげ。

ギャルゲーの情報はというと，まずキャラクターに目口パクが入ってセリフを話してるってとこかな。いいじゃんっ!!って感じ。（なにがじゃー）

……で！またまた新情報!!! SPSでは今，通信対戦ソフトを開発中だったりして！あとはヒ・ミ・ツ！次回をお楽しみに！

AOKI×DIABLO： もう当分やってないのだ！DIABLO君サヨーナラーってとこ。そのうちAOKIのnameを教えよう！

AOKI×HORROR：それは先月の事……AOKIのモニターが突然“バチバチッ!!!”と音をたててGood Byeになってしまったのだった。その翌月，今度はコピーがおかしくなり，何枚も何枚もＡ４白紙が出てきてしまい，ストップボタンを押しても押しても止まらなくなってしまったという事件があった。おまけにAOKIのマシンなのだが，シャットダウンしたはずなのにシャットダウンされていなかったという事件も……。最近のＳＰＳには何かが住んでいるのかもしれない……。ってなワケでまた来月～!!!

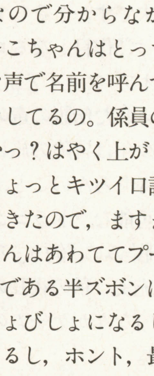
よ～こちゃんのひとりごと

うわ～，お久しぶりですぅ～!!あれ，このコーナーはもう終わってたんじゃなかったの??という方もいるんじゃないかしら……。

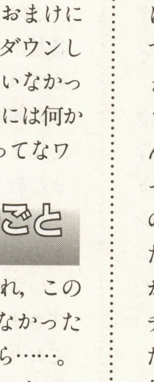
さてと，先日のことなんですけど。よ～こちゃんはやんちゃな甥っ子２人を連れて，近所の町民プールに行ってきました（なんか『町民プール』ってすごく田舎くさくない？）。彼らを子供用プールに入れ，よ～こちゃんは暑いなか，プールサイドからボケ～っと眺めていました。プールなんて小学生のとき以来だったので忘れてたんだけど，30分に１回くらい５分間の休憩ってあるんだよね。その時に事件は起こったのです。休憩の合図が鳴って，みんな一斉にプールから上がっているのに，プカプカと浮いている子供が１人。うわ～，小さいほうの甥っ子ではないですか。彼はまだ１歳なので分からなかったようなのですが，よ～こちゃんはとってもあせってしまい，大きな声で名前を呼んでも彼は楽しそうにプカプカしてるの。係員の人が『お母さんは誰ですかっ？はやく上がらせてくださいっ！』と，ちょっとキツイ口調で言っているのが聞こえてきたので，ますますあせってきたよ～こちゃんはあわててプールの中へ。おかげで，膝まである半ズボンは下から15センチくらいびしょびしょになるし，みんなは冷たい目で見てるし，ホント，最悪……。ふと気がつくと，彼の母親であるよ～こちゃんの姉が，別のプールサイドからこっちを見て大笑いしてるじゃない!!うっそ～信じられない！もう絶対，プールになんか連れてってあげない!!…と心に決めた夏でした…。

SPSイラストWORLD

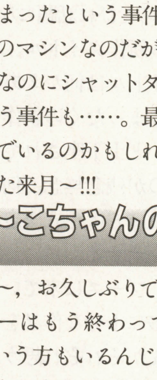
今月もたくさんのイラストはがきを送ってくれて，本当にどうもありがとう。他にもい～っぱい送ってもらったんだけど掲載できなかったみんな，ごめんなさい…。 By よ～こちゃん



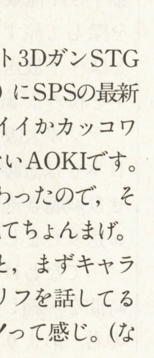
◀大分県 P・N プー太
悲しいことに今年の夏も，もう終わり…。今年，最後の水着姿になっちゃうね。



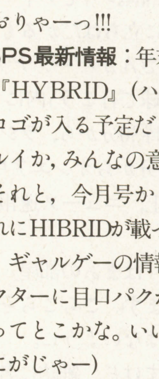
◀岐阜県 P・N まよ8/6
すっごいきれいなイラスト。見ていると，なんだか悲しくなってきちゃう…。



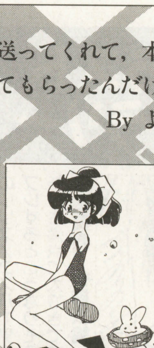
◀東京都 P・N くるくるちょぴん
パックマンってやったことがないんだけど，そんなにおもしろいの？



◀茨城県 P・N ねことりやすきち
『みどひ様へ捧げるアルル』このさわやかな笑顔は，みどひさんへの気持ちよね…。



◀宮城県 P.N 丹波屋又蔵
おめでとう～！就職，決まってよかったね。来年からは同じ福島県民なのね。これからもよろしく!!



◀熊本県 P・N 沙桐薫(初)
はじめまして。すごく喜んでもらえて，よ～こちゃんもうれしいです!!これからもよろしくね。

◀神奈川県 P・N たぬき
この，ゆかた姿ののアルルは『かみらさんへ』ですって。

◀福島県 P・N 文月環戯菜
それって，すごく悲しいよね…。新しい生徒手帳もらえないのかな？

◀千葉県 P・N 鈴木有人
このWitch，やけに大きくないですか？（なにがでしょう…）

◀滋賀県 P・N 谷橋衣論
この独特なタッチがよ～こちゃんは，とっても好きです。

CAPCOM WORLD

㈱カプコン本社ビル　〒540 大阪市中央区内平野町3-1-3

先月，突然このコーナーを乗っ取ってからはや1カ月。占領も終了し，今月からはいよいよ本格的にこのコーナーを担当させていただきます『はまぁ』秋浜です。先月の対戦企画（FOOすけのナンかチョーダイ！）のページでは名前が『秋山氏』となっていましたがあれは間違いです。おかしいなあ，キチンと名刺は渡したはずなんだけど…。まあ私が何もしなくとも，そこから先は編集部の方にお・ま・か・せ（…）。もっとも，こんなことを書いている私が真っ先に天罰か何かを食らいそうですけどね。それはさて置いて，今月も陽気に行ってみましょう！

『ブレス オブ ファイアIII』ラジオドラマに!!

9月は弊社のゲームがこれでもかと言わんばかりに登場します。PS版『MSH』，SS版『ストリートファイターコレクション』，忘れちゃいけないPSの『バイオDC』…。皆さん，財布の中身は大丈夫ですか？そして今回ご紹介するのが，シリーズ3作目となるロールプレイング，『ブレス オブ ファイアIII』です。

自らに秘められた伝説の竜の力の謎を解き明かすため，少年は冒険の旅に出る…重厚なストーリーはもちろんのこと，987通りものドラゴンに変身可能な『ドラゴン・ジーン・システム』，お馴染みの『釣り』など，システム面でもさらに充実。秋の夜長のお供にぴったりの逸品です（なんかゲームの紹介じゃないみたいですね）。

そしてこの『ブレスIII』が，この8月からラジオドラマとして放送されているのはご存知ですか？ゲームの世界観をより一層広げてくれること請け合い。物語は佳境に入っていますが，今からでも遅くはありません。ぜひ聞いてみて…うわっ，スペースがなくなった！

この続きは『はまぁの部屋』にて！

JAMMAショーで僕と握手!?

9月20日と21日，東京ビッグサイトにて，アーケードゲームのイベント『JAMMAショー』が行なわれます。もちろん我々カプコンもこのショーに出展いたします。

この手のイベントのたびに話題になるのが，各社から発表される新作タイトル。はたしてカプコンの新作タイトルは何か？あのタイトルの続編？それともまったくの新作？ねぇねぇはまぁ教えてよ，と土下座されても，今はまだ教えられないのが残念無念。何しろこの原稿を書いている段階では正式決定してないもので……。ゴメンナサイ。

いずれにしても，ブースに来ていただいた皆さまを唸らせるのに十分な作品をご用意しております。皆さんがそれぞれ思うように想像して，ショーの当日まで楽しみにしていただければよろしいのではないでしょうか（大人の論理でかよわきユーザーを煙に巻いてみました）。

とにかく『来れば分かる!!』（結局それかい）。

『はまぁの部屋』…の時間ですが

この時間は予定を変更して，ラジオドラマ『ブレス オブ ファイアIII』の情報をお送りします。気になるキャスティングはゲーム上と同じ配役。リュウ役に山口勝平さん，ニーナ役に氷上恭子さん他豪華声優陣が熱演。レイとティーポを探して旅する２人の前に立ちはだかるものとは…？放送は，宮村優子さんがパーソナリティを務める『宮村優子の直球で行こう』内にて。

ラジオ大阪では月曜19時30分から，ラジオ日本では金曜深夜１時30分からオンエア中。ぜひお聴き逃しなく！以上，ニュース速報をお送りしました。

…てなわけで，今回の『はまぁの部屋』は時間を短縮してお送りします。こらこらそこの君，あまり大げさに喜ばないように。

前回の対戦企画なんですけど，雑誌に名前が載るような仕事は初めてでしたので，結構緊張していたんですよ，実際のところ。そうしたら名前が違ってる…友人諸氏のいい笑いの種になったようで，まあよかったかな，と思ってます。

そんな私にもかろうじて夏休みが訪れました。私は神戸まで足を伸ばしてみたのですが，皆さんはどう過ごされましたか？短いながらもいい夏休みが送れたと思ってます。ちなみにこの原稿も遅れそうです（…）。もうスペースがないので続きはいずれ。ではまた。

イラストギャラリー

毎回私も楽しみにしているこのコーナー。今月はなんだかリリスのオンパレードですな。本当は全部リリスで行きたかったんですけど，こういうときこそどうしても別のキャラを入れたくなってしまうのが人情というもの（私だけか？）。そんな訳でごゆっくりとご鑑賞ください。ちなみにBGMはムソルグスキー『展覧会の絵』。

◀大阪府・原田竜介

リリスが成長するとこんなふうに……って，もともとモリガンの魔力の一部から生まれたんですよね。モリガン風味のリリスです。

◀東京都・雷優狂

ノーコメント。ゆっくりご堪能ください。アメリカ留学中とのこと。ぜひ向こうでも我が社のゲームをよろしく！

◀滋賀県・谷橋衣論

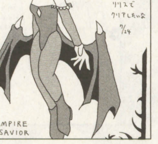
来たぞ来たぞ，インパクト抜群のリリス！コスパで男性がコスプレするとこうなりそう。でも妖しさ満点で大好きです。

▶神奈川県・たぬき

懐かしの『ブレスII』から。今回紹介した『ブレスIII』のゲームとラジオドラマも，これまで同様よろしくね！

▶愛知県・みいね

うん，少年っぽい部分も出てるかな。リリスっていうのはアダムの最初の奥さんの名前。その次がイブですな。エヴァとは言うまい（笑）。



▶大阪府・水鏡あきら

時折思うんですけど，リリスって『少年』のイメージも結構強いんですよ，私の中では。このイラストは可愛い少女のイメージ。

インターネット カプコンホームページ アドレス

http://www.capcom.co.jp/

カプコンソフト情報

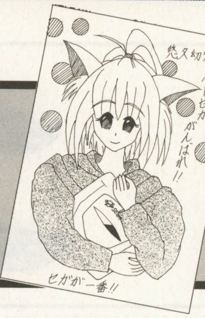
大　阪	06-946-6659
東　京	03-3340-0718
札　幌	011-281-8834
松　山	0899-34-8786
名古屋	052-571-0493
仙　台	022-214-6040
広　島	082-223-3339
福　岡	092-441-1991

CAPCOM WORLDへの質問やイラストは〒141 東京都品川区東五反田1-11-15 電波新聞社 マイコンBASICマガジン編集部「CAPCOM WORLD」係まで

SEGAのヘンな話題やちょっとお得な情報ならおまかせ!!

ベーセガ

マイコンBASIC SEGA OFFICIAL VARIETY SPACE



◀JING

奈美 過ごしやすい季節になりましたねー。皆さん，夏休み中は，どうしてました？今月も『ベーセガ』は…。

竹崎 夏にスーツは暑くて汗だくの竹崎と…。

奈美 休み中は，ずっとサターンで遊んでいたゲーマー奈美の両名がお送りします！

竹崎 休みもサターンで遊ぶとはセガ社員としていいことだ。

奈美 ふだんは仕事で遅くなるから，こんな時ぢゃないと思いっきり遊べないんだもーん（←ウソ泣き）

竹崎 （無視無視）前置きが長くなったが…。先月は，新作タイトルを並べてるだけで，ベーセガが終わってしまったので…。

奈美 今月は，皆さんからいただいたおたよりをご紹介していきたいと思います！

竹崎 トップバッターは，**大阪府の林健二郎さん**。「ベーセガへのおたよりの常連さん大募集！！　条件：ベーセガを盛り上げたいと考えている方に限ります。費用：ハガキ代のみ。なんと，採用された方には『特製テレカ』がもらえる。どんどん送ってや～」だそーです。

奈美 こっ，これは，私たちが言いたいコト，そのまんまですね。

竹崎 イラストだけじゃなく，採用されたおたよりにも，パブリシティチーム特製の非売品テレカをきっちりお送りしてますので，絵が描けないというあなたも，どんどんハガキを送ってちょうだい。

奈美 お待ちしてまーす！！

竹崎 さて，イラストのお話が出たところで，次は，**北海道の穿弓腿命さん**！「8月号のベーセガを見てびっくり！！竹崎さんたちの似顔絵じゃなくて，ボクのきたない絵なんだもの！本当にありがとうございます～」とゆー喜びのおハガキが届いてます。

奈美 ちなみに女性の方ですヨ。切り絵も送ってくれたんです。どうもありがとー☆

竹崎 ご指摘のあった『ベーセガ』タイトル横の似顔絵だが，なぜ，読者のイラストに変わったのか…。

奈美 答えはカンタン。私は絵が描けないからです！あーあ，誰か，私のイラスト，描いてくれないかなぁー。

竹崎 顔がわからんっちゅーに！では，次!! **埼玉県・ヤチコットさん**っっ。

奈美 「シャイニングフォースシリーズをメガCD版も含めて移植してほしいです。出来れば，全ていっしょにして！」

竹崎 昔のフォースの移植は予定されてないんだけど，なんと，シャイニング・フォースの最新作が発表になったぞ！

奈美 そ，そっちの方が嬉しくないですか！？

竹崎 その名も「シャイニング・フォースⅢ シナリオ1（仮）」！！！

奈美 「シナリオ1」って，どーゆー意味なんでしょうね？？？「1」というからには「2」もあるのかな！？

竹崎 ふっ。「2」だけじゃなく「3」もあるのだよ。

奈美 いっ，今まで，黙ってましたね－！！わかった。3部作ってゆーと，親子に渡る壮大なストーリー，とかでしょう！

竹崎 それが，そうではないんだな…。ひとつの歴史の中を生きる3人の主人公の物語がそれぞれのシナリオって感じかな。

奈美 うう，よくわがんにゃい。

竹崎 さらに，シナリオ1で行動したことが，2や3にも影響を与えていく，という具合に話がシンクロしたりするんだ。

奈美 なんとなく，わかったよーな？（汗）ところで，発売はいつになるんですか？

竹崎 「シナリオ1」は12月発売予定！！「2」は98年春，「3」は98年夏を予定しているぞ！

奈美 まさに，超大作ってワケですね！

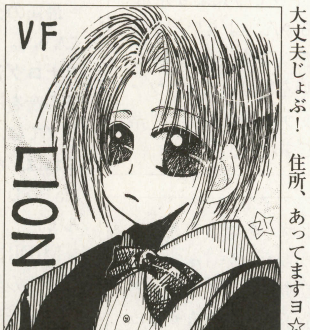
竹崎 とかなんとか言ってるうちに…。

奈美 誌面が尽きてしまいましたねえ…。まだ，3名しかご紹介してないのに…。

竹崎 今回もれてしまったハガキは，また来月紹介するってことで。

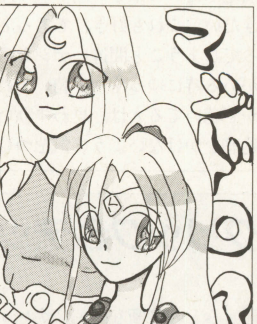
奈美 そうですね！じゃ皆さんまたねー！！

◀さえき司
さえきさんには，プリクラテレカをプレゼント！



◀21面そう☆
大丈夫じょぶ！住所，あってますヨ☆

◀ぶんちょ
「サクラ2」ご期待にそえるように頑張ります！



◀紅蓮きら
マジドロは，やりだすと止まらないのだ。

このコーナーを充実させるための，ご意見，おたより，イラストなどなどクビを長くしてお待ちしています。採用の方には特製テレカなど，非売品セガグッズをプレゼント。SEGA竹崎がおたよりをすべて読んで，面白いコーナーを作っていきたいと思います。すべてのあてさきは，ここや!!

〒144　東京都大田区羽田1-2-12　㈱セガ・エンタープライゼス　CSプロモーション部「竹崎のベーセガ」係

コナミ統。

■コナミ株式会社　〒105 東京都港区虎ノ門4-3-1■

気のせいだったらいいんですけど，なにか最近みんなイライラしてますよね，地球規模で。ここ日本でも国民，ミョーに気が立ってるちゅうか。いろいろ原因はあるのでしょうけど，ひとつにはワイドショーがアレやね，ちょっとイカンね。かなりイカンね。報道の仮面を捨て娯楽に徹せよ！どうせ興味本位なんだから。（←社会派）

流石野の言い分
9月26日はときメモブレイクの日！編

全国191万7千人の「ときめきメモリアル大好き野郎ども」のみなさま♥

今月はスゴイ！ときメモ関係CDがスゴイ！めちゃスゴイ！まさに9月の26日は「ときメモ関連CDブレイク日」なのだ。

まず，虹野沙希ちゃんのファーストアルバム「over the rainbow」が発売！

藤崎詩織ちゃんのNEWシングル「終わらないメモリー／鼓動を止められなくて」が発売！

さらに「月刊ときめきメモリアル'97秋の増刊号」が発売！さらにさらに「虹色の青春オリジナル・ドラマ・サントラ」までもが発売だ！みんなそれぞれ違ったアプローチの「ときメモCD」だから，みなさん，自分に合ったアプローチのCDを探して聴いてみてください。お楽しみに！

さゆ鈴のひとりごと

少年隊のミュージカル「RHYTHMII」を青山劇場で見てきました。今や，これを見ないと夏がこないぜって感じの定番イベントなわけですが，いや〜決めるときは決める，笑わせるときは笑わせる，たとえとちりそうになってもちゃんとアドリブなどで助け合ってひとつのショーにしてしまうし，魅せるときは魅せる。もう目を♥にして雨の中を帰ってきたさゆ鈴なのでありました。坂本くんは車椅子だし，井ノ原くんはギブスだし，もう大変！なはずなんだけど，それはもう，立っているだけで様になってしまうあのお方達のことですから，そこにいてくれるだけでも感謝の気持ち。それにしても，何かを積み重ねていくということはすごいことだ，と毎年感動してしまいます。自分を甘やかしてばかりいないで，ちゃんと気持ちと体を鍛えて，これからの自分を育てていこう！と固く誓う……けど毎年挫折。こうして人生は終わっていくのね〜。せめて，積み重ねている人たちを応援して，気持ちだけは頂こうとするずるいさゆ鈴。さてと，大阪行くぞ〜っ。

コナミレーベルインフォメーション 番外編

きっと誰もが待ち遠しかったことでしょう，9月26日に國府田マリ子さんのNEWアルバム「なんでだってば!?」発売です。このタイトル通り，遊園地みたいに楽しい曲が盛りだくさん。アレも聴きたい，これも好き，であっという間に時間がたってしまうこと間違いナシなので，たっぷり時間がある時にゆっくりと聴いてね。ウォークマンとかで聴いてる人は，思わず歌い出して，世の中に迷惑をかけないように気をつけましょう。でも，何の曲聴いてるんだろう？って思ってもらえるのは嬉しいことなので，歌うときは小声で，それとなくね！続いて，10月3日は丹下桜さんのアルバムも発売なのです。その名も「MAKE YOU SMILE」。キュートな桜ちゃんの魅力満載のアルバムです。しかも，同日，同タイトルで写真集も発売。すごいですね〜。異国の桜ちゃん，よりいっそう輝いてます〜！というわけで，写真集を見ながら，CDを聴いて，桜ちゃんに想いを馳せるのが，ファンのあるべき姿といえましょう。発売日まで，落ちつかない日々が続きそうですねっ。

クリック＆デッド班は歌うよ

通好みとの評価も高いステレオドラマ「クリック&デッドNETWAYスイーパーズ」ですが，これまた通好みなサントラ盤をリリースします。渋すぎ。キースエマーソンかタンジェリンドリームかマイクオールドフィールドかジェームズホーナーが好きな人には自信を持ってオススメです。さらに，ラブスコール（峰不二子が風で帽子を飛ばされる歌ね）やコーザノストラがお好きな人にも超オススメ！以上が何のこっちゃわからんって人も聴いてみて安心の完成度です。金月さんはもちろん，笠原弘子さん，氷上恭子さんの歌もサイコーです。私，いまハマってます。でもやっぱドラマが聴きたいって向きにはC&Dのmission；02が9月26日リリース。バーチャルアイドルと細菌兵器，一見無関係なふたつが絡み合って人類が滅亡しかけるって話がミソ。おお，氷上さんの歌はこっちのアルバムでも聴けるではないか！ブラボー。

アヴェ

やぁ。アヴェ鈴です。今回に限り，残暑とさゆ鈴に負けないように「鈴」をつけてみました。いかがでしょうか？（なんのこっちゃ）

9月。秋の始まり。あんなに賑わった行楽地もプラスティックのゴミだけがただ目立つ。そんな秋は，別れの季節ともいわれてるよね。花火のあとのような，なにかが終わってしまったかのような。そんな寂寥感が。……な〜んてね，なんだか寂しくなってきたでしょ。でも，大丈夫。そんなあなたはまずこれを聴くべし。

・MIDI POWER Pro4　〜ときめきメモリアル〜　9/26日発売。定価￥3,873（KICA-7791）

あのMIDI POWERがときめいた！今度のもすごい。もちろんMIDIデータは筋金入りの国宝級。さらに，最強のDTM音源SC-88Proをも使用。アヴェ鈴がいうのもちょっと手前味噌ですが……「現在，これに勝るMIDIは無し」

・ごえごえ？

伝統の味。これぞコナミの音。ついにゴエモン登場。土手で寝ころぶゴエモンが目印。

「がんばれゴエモン〜ネオ桃山幕府のおどり〜オリジナル・ゲーム・サントラ」10/3発売。定価￥2,243（KICA-7800）

・さてさて，先月もお知らせしたとおり，KONAMIXについてお話しよう。

KONAMIXとは，テクノ・HipHopアレンジ，REMIXを行なう新鋭レーベルだ！

最新のクラブシーンにのせた音づくりは，「かっこいい」。とにかく「cool」じゃ。9/12には，先行アナログシングルを発売するぞ。悪魔城ドラキュラの音をRemixしている。すでにアメリカの某クラブでは，パワープレイされているとの噂もあり。これは，かなり手に入りにくくなるレアアイテムだ。心して発見すべし。（インディーズ流通なもんで）

MIDIにゲームサントラにKONAMIX。いやー，アヴェの夏はかなり熱かったぜ。

撃つべし。撃つべし。（なんのこっちゃ）

MAICO班よりほんのひとこと

まいこはんどす（京都弁）。いよいよ9月3日，ニッポン放送で好評放送中の「MAICO2010」のドラマCDが発売です。MAICOファンアーンド丹下桜ファンは聴かねばなるまいて。

TG ステーション

TGL TECHNICAL GROUP LABORATY

「魔法使いになる方法　夢見る星の物語」WINDOWS95絶賛発売中!!!

株式会社テイジイエル
〒530 大阪市北区松ヶ枝町1-3高栄松ヶ枝ビル

ファーランドストーリー
～四つの封印～

プレイステーションで

11月27日発売決定!!

かつて，この地に「魔王」と称するものが現れ，魔軍を率いてこの地の征服をもくろんだ。だが，人々は力を合わせて，魔軍に立ち向かい，ついにこれを退け，魔界に封印した。封印の鍵は四つに分かれ，四つの鍵をめぐり，再び戦いが始まる……。

アークの幼なじみフェリオが魔界の者につれさられるところから物語は始まっていく……。

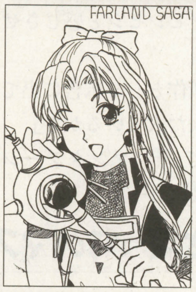
豪華声優陣

大塚明夫・関俊彦・速水奨・子安武人・かないみか・篠原恵美・冬馬由美・渡辺久美子・神宮司弥生・西原久美子・千葉繁・永井一郎・他…

イラストハガキ大募集!!

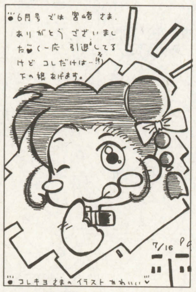
宛先：〒530
大阪市北区松ヶ枝町1-3　高栄松ヶ枝ビル
㈱テイジイエル「ＴＧステーション係」
どんどん応募待ってるよ！！！

今月のイラスト



▲埼玉県　P.N あるむ
ファーランドサーガ 時の道標のカリンちゃんだね。カリンちゃんめちゃかわいいね！！！

▲千葉県　P.N七緒輝
真夜中までハガキを描いてくれるなんて……。うれしいです。ありがとー。



▲三重県　P.Nともこざる(OB)
また，復活よろしくね。

▲東京都　P.N村田オレンジ
壺を持ってるところがGOODです。

インターネット ホームページ

いよいよTGLも，ホームページを開設したぞ!!
内容も，どんどん充実していくので，こちらもよろしく!!

URL http://www.tgl.co.jp

スタッフ募集のお知らせ

当社ではゲーム開発及び営業のスタッフを募集しています。詳細は当社の担当までお問い合わせください。

職　種：アニメータ，グラフィック，プログラム（家庭用ゲーム機，制御系経験者可）シナリオ，営業
連絡先：06-354-8721（代）
管理部　中島
勤務先：大阪市北区（南森町）

Falcom® NEWS EXPRESS

日本ファルコム株式会社
〒190東京都立川市曙町1-14-13
TEL0425-27-6501(代)
FAX0425-28-2714

スタッフ募集中
採用担当BFN10係
http://www.falcom.com/

謎の新作ついに始動開始！ タイトルは『ヴァンテージ・マスター』に決定！

◀ロゴ&CGイラスト。出来たてほやほやよ！ほら，湯気が……(うそ)。

坂っち「ヤナ聞いて。ついに新作情報をキャッチしたわ！」
ヤナ「え，本当!?は…早く教えて坂っち」
坂っち「ふふっ，じゃあ発表しちゃいまーす。ファルコム久々の新作は『ファンタジーシミュレーションRPG』，その名も『ヴァンテージ・マスター』！」
ヤナ「!!なんか“大作”っていうか…ファルコムの意気込みをヒシヒシと感じさせるタイトルだね」
坂っち「でしょ？以前新作として広告に出てたから，ピンと来た人もいるかも」
ヤナ「うんうん。…で，『ファンタジーシミュレーションRPG』って何？」
坂っち「ジャンルはシミュレーションだけど，RPGの要素が含まれてるの。簡単に説明するね。“マスター”って人がいわば王様みたいなもので，精霊を呼び出すことができるの。プレイヤーはそれらのキャラに命令を与えて敵を倒していく…。いくつもの戦いを経験していけば当然キャラ自体も強くなっていくし」
ヤナ「戦略の幅も広がって，自分自身もレベルアップしていくってこと？」
坂っち「そう！わかってきたねぇ，ヤナも。もちろんファルコムお得意のファンタジー色も織り込まれてるわよ」
ヤナ「ということは，キャラがかわいい!?」
坂っち「ピンポーン！」
ヤナ「わぁ～，見たい見た～い！坂っち，キャラの写真とかないの？」
坂っち「苦労してイラストを入手したの！じゃ～ん，㊙資料初公開～！次号は第2弾の予定よ。期待してて！」

ヤナと坂っちのマスター&ネイティアル(精霊)紹介！(2人のオススメ星付！)

▶個性的な精霊達がいっぱい！

マスターは，全部で18。ゲーム画面をのぞきながら，いつものようにはしゃぐ2人…。
ヤナ「ねぇ？このアヴァリオって，かぶりものしてんの？」
坂っち「ちっがうよ～，失礼よ。この人一族を滅ぼされて復讐を誓って戦ってる，悲しくて寂しい人なんだから～」
ヤナ「あらら…そんな過去の持ち主。じゃ，このコは？ねっ，このコかわい～」
坂っち「あっ，このマルフィールは，お嬢様で，しかも気分で生きてるわがままやろ～らしいよ」
ヤナ「ううん，違うの。女の子の隣にいるコ。拡大して，見たい～」
坂っち「あっ，私も，このチビーこ好き。でも，名前分かんないや…。その代わりに…。この魔法使いのデルーナは，帽子がトレードマーク。紫のメルレットに慣れてるらしいよ」
ヤナ「それって，何者？」
坂っち「う～ん，わかんない」
ヤナ「ガクッ」
画面は見せられないけど，とにかく，2人はかわいさ重視(ほんとかぁ？)で選んでます。ごっつい人から，流浪の旅人，肉体派の若者，正義のために立ち上がった人，自分のために魔力を磨く人，いろんな人が，マスターとして用意されてるよ！
注：星の数は，2人の独断と偏見だから当てにならない？かも……。

〈パ・ランセル〉

地の精霊。魔法はないけど，素早さと移動範囲の広さで，魔法陣の占拠に役立つらしい。
ヤ「コマみたい，頭重くないのかな？」
もしかして回っちゃうかな度
★★★★

〈ヘピタス〉

火の精霊。魔法は，ないが，天と地の精霊に力を発揮できるらしい。
ヤ「ハンマー片手に，元は鍛冶屋でこき使われてたりして…。でも，爆発してたら鉄打てないよね」
でも鍛冶屋のおやじ?度
★★★

〈ペリット〉

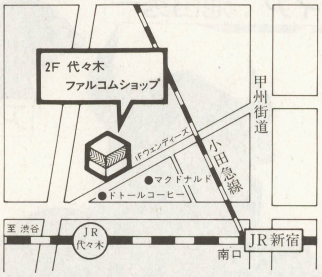
天の精霊。戦闘には向かないが，状態回復魔法を持つ。
坂「素早いし，飛べる。拠点占拠にも役立つかも。けなげに飛んでる姿が，かわい～んだよ！」
妖精っぽさNo.1でしょう度
★★★★★

代々木ファルコムショップ　新商品，いちはや情報！

■新グッズ，『ファルコムトレーディングカード』の発売が9月末に決定！いつって，はっきりお知らせできないのが残念なんだけど，気になる君はショップに足繁く通って，入手一番のりをめざそう！

■アスキーから，ファルコムの歴史をふり返った本が発売されるよ！タイトル等は，まだちょっと秘密……。これを読めば，ファルコムのすべてが分かるかも？

■楽譜セットを販売中。MIDIコレクションに入っている曲の中から12曲分を譜面にしたもので，MIDIコレクションをお買い上げの方にも，プレゼントしています！通信販売でも購入できるけど，送料もかかるからね。(詳しくは，お問い合わせをどうぞ)
商品番号
431イース／432ブランディッシュ
433英雄伝説／434ソーサリアン
435-A朱紅い雫　　各300円



〒151 東京都渋谷区代々木1-37-2 ショーAビル2F
TEL03-3379-7723
営業時間10:00～18:00　毎週水曜日定休日

第51回 マジカルステーション

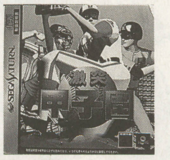
〒651 神戸市中央区葺合町馬止1-10マジカルビル 魔法株式会社
☆魔法株式会社ホームページURL http://www.mahou.co.jp

やぁ，よい子のみんな。元気にしていたかな？
ECEお兄さんだよ。みんなは夏休みも終わって，休みボケなんてしていないかな？
そんな学校で勉強しているみんなには悪いんだけど，お兄さんは実は明日から夏休みなんだよ。今年は，ゴールデンウィークもなかったから，お兄さんとってもハッピーなんだ。
あまりのハッピーさに，なんかいつもとしゃべり方が違うような気がするけど，そんなこと気にせず今月のマジステを始めるよ！

つかめ栄冠！

今年も夏の甲子園は盛り上がったよね。よい子のみんなも，ちゃんと地元のお兄さん達を応援したかな？
地元の高校が優勝できなかったみんなは，その悔しさをはらせるゲームが出ているぞ。
プレイステーションを持っているみんなには「甲子園V」，セガサターンを持っているみんなには「激突甲子園」がそれなんだ。
全国の大会出場校，全4089校のデータが入っているから，今年の出場校はもちろん，みんなが通う予定の，または通っている，または通っていた学校のデータもちゃんとあるぞ。
よい子のみんな，地元の高校を育てて，真紅の優勝旗を持ち帰ろう！ ECEお兄さんとの約束だぞ。

タイトル：甲子園V
対応機種：プレイステーション
発売日 ：好評発売中
標準価格：5,800円(税別)
ジャンル：スポーツ&シミュレーション



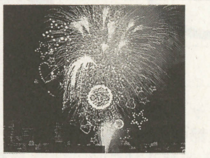
タイトル：激突甲子園
対応機種：セガサターン
発売日 ：好評発売中
標準価格：5,800円(税別)
ジャンル：スポーツアクション

☆緊急速報☆

将棋最強シリーズについに新作が。その名も「将棋最強3」。Windows95専用で登場です。
実戦盤面から指し継いでいく，好評の勝ち抜き最強戦モードも，さらに指し応えある問題にしています。発売は10月予定。価格はまだ未定です。
詳しくは来月のこのページでお知らせします。

ひらけ夢！

みんなは，今年の夏に花火大会は見にいったかな？ あんなに丸く美しくひらく花火は，実は，みんなも知ってる玉屋・鍵屋といった花火職人達が創り出した日本オリジナルの技術なんだ。
みんなも，この日本の誇る芸術作品を創作してみないかい？ 「花火職人になろう」シリーズでは，簡単にこの打ち上げ花火を創れるんだ。
「花火職人になろうの豪華版」・「花火職人になろうの普及版」には，本物の打ち上げ花火の解説も入っているから，花火の種類にも詳しくなれるぞ。花火に詳しくなったら，本物と同じ打ち上げ花火をパソコンの中に再現しよう。もちろん，だれも見たことないオリジナル花火をつくるのも自由だぞ。
「豪華版」ではさらに，ナイアガラの滝といった仕掛け花火や，幻想的な宇宙や海中の花火が見られ，それをスクリーンセーバーにも出来ちゃうから，いつでも花火が楽しめちゃうぞ。



タイトル：花火職人になろうの豪華版
対応機種：Windows95(CD-ROM3枚組)
発売日 ：好評発売中
標準価格：11,800円(税別)
ジャンル：打ち上げ花火シミュレーション

タイトル：花火職人になろうの普及版
対応機種：Windows95(CD-ROM)
発売日 ：好評発売中
標準価格：7,000円(税別)
ジャンル：打ち上げ花火シミュレーション

それじゃあ，お兄さんは夏休みに入るね！ 来月には普通のお兄さんに戻っている（つもり）だから，みんな心配しないでね。
よい子のみんな，来月まで，バイバイ！

☆まじかる・あ〜とぎゃらりぃ☆

◆今月号のお題「海」
今月のお題は「海」。
今月は，残暑がきびしいなか涼しげな絵がたくさん届いて，とても嬉しかったです。さぁ，夏休みには海に泳ぎにいくぞー!!
今月の金賞は如月真夜さん，銀賞はめぐみくんさん，抽選での当選者は水鏡あきらさんです。この3人の方には特製マジカルテレカを差し上げます。

◆11月号のテーマ
さて，今月募集するテーマは「踊り子」。
芸術の秋に向けて，ちょっと芸術的な職種を選んでみました。神に捧げる祈りの踊りから，趣味としてのダンスや酔っぱらい相手の酒場での踊りなど，「踊っ」ていれば何でもOK。
締切は10月8日頃です。
次号のまじぎゃらは，「弓使い」の発表です！

〈イラストを送るときの注意〉
1）自分の住所・氏名・ペンネーム・イラストに描いたキャラクターの名前を書く。(プロフィール等も書き添えて)
2）上記住所マジカルアートギャラリー係（略してM.A.G.係）宛に送る。まとめて送るときは封書がおトクです。
3）イラストは，ハガキサイズの厚手の紙に描く。薄いのは，ダメ。あと，名前がなかったり，切手が貼っていないものがときどきあります。必ずポストに投函する前にもう1度確認！

金のマーメイド賞

◀如月真夜
『チャタ＝ネルシャ』珊瑚の花畑が広がる真っ青な海に棲んでいる人魚。今月一番涼しさを感じるイラストだったので金賞に決定！

▲るてんしと
『セイレーン』物語風レイアウトが面白いです。夜の海を描いたのもるてんしとさんだけ。

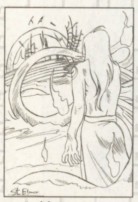
▲hit
『フリゲート』掲載したことで，「怨」は「恩」に変わりました？

▲みいね
『？・？・？』みいねさん，イラストには本名も書いておいてね。出来ればキャラの説明も。

銀の白い肌賞

◀めぐみくん
『あたし』泳ぐわけでないし，日に焼くわけでないし，そもそも水着じゃない！ 全くあなたは何しに海にきたの？

▲月代銀猫
『ジオ&セレナ』海底遺跡探索人のジ君とナゾの少女セレナ。何か物語がありそうです。



▲水鏡あきら
『セントエルモ』そういえば，セントエルモスファイアーというドラマがあったよね。

▲MAYO MAYO SHOW
『さとうかえで』カナダに行ってきたそうで，それでメープルシロップ→砂糖カエデ。

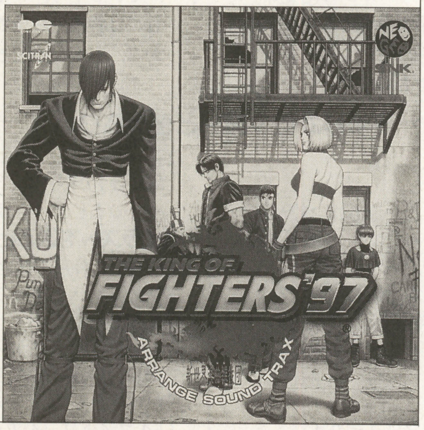
秋が来ぅ〜れば思い出すぅ 何を？

(株)ポニーキャニオン
〒104 東京都中央区入船2-1-1
住友入船ビル10F

THE KING OF FIHGTERS '97 Arrange Sound Trax SNK 新世界楽曲雑技団

CD 97.9.19 ON SALE ￥2548(税込)

今年もやってきました「KOF' 97」のアレンジサウンドトラックス！ 厳選されたキャラクターやチームテーマのアレンジを始め，97年アテナ役の栗栖ゆきなちゃんが歌う「サイコソルジャー'97 REMIX」，そしてCDオリジナルの八神庵のボーカル曲を収録。今回はアンプラグドVer．としてギターをバックに庵が深く静かに歌いあげていますゾ。またボーナストラックは，一部に熱狂的ファンを持つチョイの「チョイボンゲ音頭」だど〜ん！ 非常に濃い内容になってます。言ってみるなら，"新世界楽曲雑技団"自身が本当に表現したかったこと，ゲームに対するそんな一つ一つの想いを，真摯な姿勢で音符の中に詰め込んだアルバム。こりゃあもう聴くしかないでしょー！



卒業Vacation ドラマCD/Marcus

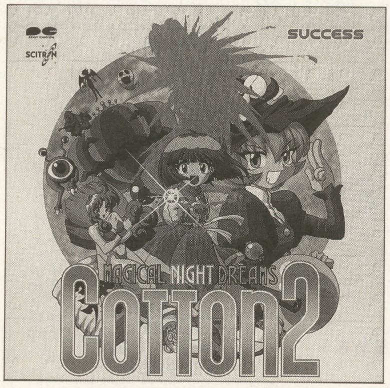
CD 97.9.3 ON SALE ￥2548(税込)

大好評の「ラジオドラマシリーズ」。今回は夏の風物詩〈怪談〉がテーマ。さてそのお話は，聖華女子高校のいつものメンバーに加え，新キャラクター3人（声優は岡本麻見，牧島有希，岡田純子）が夏のヴァカンスを過ごそうと，南の島へとやってきたところから始まります。亜熱帯の夜景の中，怪談「百物語（幽霊の話を百話行なう遊び。百話目は本当にこの世に起きてしまうというイワレがある)をして盛り上がる生徒たち。誰かがこう語る。「……私たちがいるこの鈴鳴島は今でこそリゾート地だけども，昔，戦争でたくさんの人が死んだ場所なの。だから夜中になると全身血だらけの幽霊が……」「キャー！」というわけで，いつものメンバーとちょっとマヌケな幽霊（声優は古川登志夫）とのドタバタ・サスペンス系コミカルホラー・ストーリー。存分にお楽しみくださいませ。

コットン2/サクセス

CD 97.9.19 ON SALE ￥1529(税込)

「コットン」という響きに懐かしさを覚える人も多いことでしょう。6年ぶりにアーケードに戻ってきた「コットン2」。サイトロンからのCDリリースも，同じく6年ぶりになります。今回のポイントは何と言っても「あやかしの沼」。これは前作「コットン」のステージテーマメドレーになっているんですねえ。前作を知っている人にとってはハッキリ言って鳥肌ものです。作曲者・平田健一氏の「僕は，人間が聴くということ，それを一番に考えて曲を作ってます」という言葉通り，ゲーマーが興奮したい時，盛り上がりたい時，ホっとしたい時とシチュエーションに合わせた曲作りがサスガ。アルバムを通して聴くとそのことがよーくわかります。皆さんの「コットン2」への愛情がさらに深くなってくれれば，という平田氏の願いがこもったアルバム。必聴ですよ。

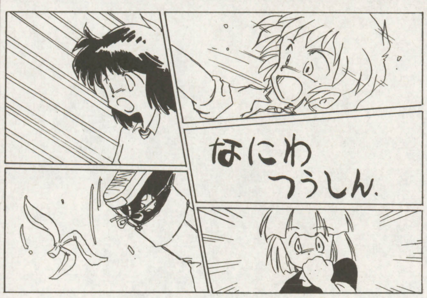


マリーのアトリエ/ガスト

CD 97.9.19 ON SALE ￥2548(税込)

5月に発売されて大人気，これからいろいろなアイテムが予定され，いっそうの盛り上がりを見せる「マリーのアトリエ」。そのサウンドトラックCDがファンタスティック・キャラクター・シリーズに登場です！生楽器をふんだんに盛り込んでいこう，ということで，ピチカート・ファイヴや真心ブラザーズ，篠原ともえなどのヒット曲の数々のストリングスアレンジを一手に引き受ける村山達哉氏が「サウンドプロデュース，全曲フルアレンジ，完全生楽器（シンセなし）」で大活躍。そしてその村山氏のもとに集まったのは，ピアノの島健氏を始め，ドラム，ギター，ベース，弦楽四重奏，リコーダー，サックス，ハーモニカなどなどそうそうたるクラシック畑の一流プレイヤーたち。アコースティックなアンサンブルがイイ感じのサントラが誕生しました。即ゲット！

CHECK! Book Mark URL:http://www.scitron.co.jp/



タイトル・イラスト：愛知県・裁刃鋭人
タイトル冠文：三重県・吉田たんく郎

あなたの後ろに…
なにわ通信

PRESENTED BY マイコンソフト

ADDRESS● 〒530 大阪市北区中之島3-2-4
朝日新聞ビル6F 電波新聞社大阪本社内
マイコンソフト株式会社 なにわ通信係

こんにちは！暁です。

最近はコンビニでもカラーコピーができるんですね。

この間，久しぶりにセブンイレブンに行ったら，カラーコピー機が置いてありました。しかも，カラーコピーは1枚50円と激安（このカラーコピーのサービスは全店舗で行なっているわけではないようです）！

私は，いつもローソンやファミリーマートしか利用しないので，気が付かなかったです。

漫画もハイテク

最近は，漫画の原稿作成でパソコンを使うのは当たり前になっているようですね。ペン入れした原稿をスキャナーで取り込んで，トーンを張ったり，文字を入れたりして原稿を仕上げていくそうです。もちろん，手作業のほうが簡単な作業もあるので，すべてがCGというわけではないようですけどね。

私の友人も，パソコンを使って同人誌をつくっていました。そのうち，なにわ通信のイラストもデジタル化されて送られてくるかもしれませんね。

新コーナー開設

なにわ通信にイラストやハガキを投稿されている方が，自分のサークルやその活動内容を，みんなにアピールする「サークル紹介コーナー」を開設します。掲載を希望される方は，必ず自分の描いたイラストなどのハガキの表側（宛先などが描いてある面）に「うちのサークル紹介して！」と記入のうえ，ペンネーム，サークル名，活動内容（40文字以内），メッセージ（40文字以内）住所・氏名（住所と氏名は必ず記入してください。非公開の場合はそのように書き添えてください）を記入してください。毎月1サークルを掲載できればいいなあ，と思います。おハガキお待ちしております。

注意：なにわ通信にイラストやハガキを投稿されない方の利用はご遠慮ください。また，いつ掲載されるかはわかりませんのでメッセージ欄に具体的な期日などを記入することはお奨めできません。

（紹介例）

ペンネーム	暁
サークル名	TEAMシテオク
活動内容	シテオク本の作成 ゲームのイラスト本作成など
問い合わせ先	大阪市北区中之島3-2-4
氏名	（非公開）
メッセージ	○×のイベントにはよく参加しているので遊びに来てね！仲間募集など

ご注意：上記のサークルは実在しません。

ありがたいおハガキのコーナー

大阪府・幼虫＆東京都・村田オレンヂ

いつも息の合った合作をありがとう！それにしても寒い作品ですねえ……ぶるぶるっ！

神奈川県・松田ぱんれい

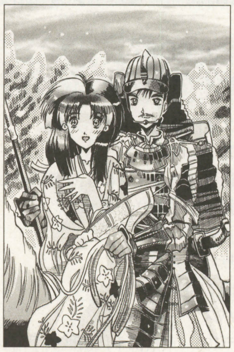
お久しぶりです。やっぱり女性のほうでも，男の子キャラより女の子キャラのほうが描きやすいんですかねえ。

神奈川県・たぬき

これくらい背景がすっきりしてたほうがいいと思いますよ。それにしても可愛らしい天使さんですね！

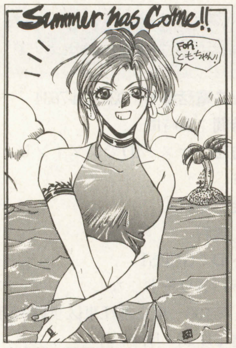
埼玉県・あるむ

このイラストを見ていると，とてもさわやかな気分になれます。私も，魚と一緒に泳ぎたい〜。



神奈川県・裕み

はじめまして！ずいぶん細かく描き込まれてますねえ。鎧って結構描くの難しいと思うんですけど。

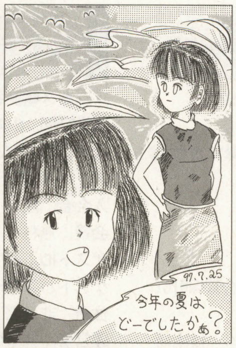


東京都・雷侵狂

アメリカに留学中で，夏休みに里帰りされてるそうですが，この本が発売される頃にはもう日本にいらっしゃらないかも。

愛媛県・岬ふみこ

お久しぶりです。元気そうな女の子ですね！この絵を見てると，なんだか私も元気が出てきます。



広島県・さだかねコレキヨ

えっ！私の本当の名前を知りたいの？私は，ただの会社員。名乗るほどの者じゃございません。

大分県・ブー太

猫と一緒に裏山の探検に出かけた女の子……かな？女の子の悪戦苦闘ぶりが伝わってきますね。

大阪府・にんじんきらい

ギターが趣味なんですか。うらやましいなあ。私は楽器の演奏は苦手なもので……。

ワープロ
パソコン通信

BBS電話帳スペシャル

'97年6月に小社から出版された「インターネット/パソコンBBS電話帳1997年夏号」の中から，毎月特徴のあるネットを紹介します。

新しくネットワークを開局された方や，オフライン・ミーティングなどのイベントを予定していらっしゃる方など，こちらのコーナーまでお知らせください。〒141　東京都品川区東五反田1-11-15　電波新聞社「マイコンBASICマガジン」BBS電話帳スペシャル係まで。

☆今月の特集☆

●研究・教育

医学，気象，広告といった専門的な研究を扱っているネットで，専門分野の情報提供や交換を行なっている

●ゲーム

オンライン・ゲームなどゲーム関係が活発なネットワーク

研究　The Space Board
天文情報のBBS

アクセス電話番号：045-832-1177
運営時間：24時間
入会方法：オンライン・サインアップ
入会金：無料
会費：無料
ゲストID："bbs"で入ってから"guest"
ゲストパスワード：guest
住所：〒235　神奈川県横浜市磯子区洋光台5-2-1
運営者：(財)横浜市青少年科学普及協会
連絡先電話番号：045-832-1166(内線18)

研究　ミューズネットHYOGO
人と自然を愛する人のパソコンネット

アクセス電話番号：0795-59-2045
運営時間：24時間
入会方法：入会申込書を郵送またはFAX
入会金：無料
会費：無料
ゲストID：MNH00100
ゲストパスワード：HYOGO
住所：〒669-13　兵庫県三田市弥生が丘6丁目
運営者：兵庫県立人と自然の博物館　情報管理室
連絡先電話番号：0795-59-2006

ゲーム　ダンジョン　ネット
マルチプレイヤーRPGオンライン・ゲーム

アクセス電話番号：0990-613120
運営時間：24時間
入会方法：オンライン・サインアップ
入会金：無料
会費：3分10円または3分20円の使用料(システム変更時は変動あり)
ゲストID：NEW
ゲストパスワード：なし
住所：〒121　東京都足立区伊興3-23-8　竹中ビル1F
運営者：小泉義仁
連絡先電話番号：03-3855-7680

研究　MSJ・BBS
気象学会が運営するBBSです

アクセス電話番号：03-3216-9648
運営時間：24時間
入会方法：オンラインによる登録申し込み。登録後IDを郵送します
入会金：無料
会費：無料
ゲストID：GUESTUSE
ゲストパスワード：なし
住所：〒100　東京都千代田区大手町1-3-4　気象庁内
運営者：気象学会事務局
連絡先電話番号：03-3212-8341(内線2546)

研究　KINGDOM
究極の教育専門ホスト局

アクセス電話番号：0776-36-3180
運営時間：24時間
入会方法：オンライン・サインアップ，郵送
入会金：無料
会費：無料
ゲストID：GUEST
ゲストパスワード：なし
住所：〒910　福井県福井市種池町2-42
運営者：帆谷和浩
連絡先電話番号：0776-36-1008

研究　FARCIS
福岡県農業総合試験場研究情報システム

アクセス電話番号：092-928-4409
運営時間：24時間
入会方法：端末よりGUESTを入力
入会金：無料
会費：無料
ゲストID：GUEST
ゲストパスワード：なし
住所：〒818　福岡県筑紫野市吉木587
運営者：福岡県農業総合試験場　企画経営部経営情報課
連絡先電話番号：092-924-2936(内線336)

ゲーム　もぐら帝国・帝国城
あついぜあついぜあつくてしぬぜ！

アクセス電話番号：03-3904-9588
運営時間：24時間
入会方法：SYSOP宛にメールを出す
入会金：無料
会費：無料
ゲストID：GUEST
ゲストパスワード：なし
住所：東京都練馬区
運営者：井口昭典
連絡先電話番号：非公開

研究　アメダスデータ提供サービス
アメダスデータをお気軽にお使いいただけます

アクセス電話番号：Tri-Pネットワークからのアクセスしかできません
運営時間：24時間
入会方法：Tri-Pの会員になってください
入会金：無料
会費：Tri-Pの料金+100円/分
ゲストID：wiamds
ゲストパスワード：なし
住所：〒101　東京都千代田区猿楽町2-6-10
運営者：(株)インテック通信営業部
連絡先電話番号：03-3292-2921

研究　FK-NET
技術情報交流中心の日本一タカイBBSです

アクセス電話番号：0776-55-1550
運営時間：24時間
入会方法：オンライン上で登録できます
入会金：無料
会費：無料
ゲストID：GUESTJ，GUEST
ゲストパスワード：なし
住所：〒910　福井県福井市川合鷲塚町61　県工業技術センター内
運営者：繊維製品製造システム　技術研究組合
連絡先電話番号：0776-55-0664

ゲーム　フルーツネット
首都圏にある陸の孤島鳩ヶ谷のネットです

アクセス電話番号：048-285-4998
運営時間：24時間
入会方法：「A」にてオンライン・サインアップ 確認後ID発行
入会金：無料
会費：無料
ゲストID：APPLE
ゲストパスワード：なし
住所：非公開
運営者：非公開
連絡先電話番号：非公開

ゲーム　いろいろネットワーク
みんなでふつ～を目指しませう（謎）

アクセス電話番号：03-5634-7634
運営時間：24時間
入会方法：ゲストIDでログインし，Aコマンド
入会金：無料
会費：無料
ゲストID：GUEST
ゲストパスワード：なし
住所：〒136　東京都江東区東砂2-6-5-203
運営者：庄司　明
連絡先電話番号：非公開

ゲーム NETWORK-みす・ちょいす
おまちしております。はい★

アクセス電話番号：03-3921-4541
運営時間：24時間
入会方法：ゲストで入り，アンケートに回答してください
入会金：無料
会費：無料
ゲストID：MIC-0000または0000
ゲストパスワード：なし
住所：〒178　東京都練馬区東大泉7-28-5
運営者：田村和広
連絡先電話番号：050-132-2622

ゲーム シャウンティアネットワーク
ゲーム中心のよろずネットアクセス

電話番号：03-3795-8542
運営時間：24時間
入会方法：ログインして，SIGNUPコマンドでオンライン・サインアップができます
入会金：無料
会費：無料
ゲストID：CHA0000
ゲストパスワード：なし
住所：東京都世田谷区
運営者：木根隆哉
連絡先電話番号：非公開

ゲーム ビカビカねっと
オオゥ（笑）

アクセス電話番号：0774-24-7217
運営時間：24時間
入会方法：GUESTでログイン後Xコマンドで登録
入会金：無料
会費：無料
ゲストID：GUEST
ゲストパスワード：なし
住所：京都府宇治市小倉町
運営者：ビカビカねっと事務局
連絡先電話番号：非公開

ゲーム 桐ヶ丘パソコンあみだ
BBSばかりがパソコン通信じゃない!!

電話番号：03-3905-7662
運営時間：24時間
入会方法：住所，氏名，希望パスワード，自己紹介などと返信用封筒，80円切手を同封の上事務局へ郵送
入会金：無料
会費：無料(寄付などは随時受け付けますよ)
ゲストID：CR送信後、画面表示に従う
ゲストパスワード：画面表示に従う
住所：〒115　東京都北区桐ヶ丘1-16W10-205
運営者：桐ヶ丘マイコンクラブ
連絡先電話番号：03-3906-0446

ゲーム るなてぃっく☆むーん
ゲーム好きな貴方へ

アクセス電話番号：045-366-7654
運営時間：24時間
入会方法：まずゲストで入り入会関係の項目を選んで，必要事項を書いてください
入会金：無料
会費：無料
ゲストID：0番
ゲストパスワード：なし
住所：非公開
運営者：伊藤重太
連絡先電話番号：非公開

ゲーム ETERNAL NET
ゲーム専門ネット！
ゲーム好きは来るべし！

アクセス電話番号：0720-82-6896
運営時間：24時間
入会方法：オンライン・サインアップっす！
入会金：無料
会費：無料
ゲストID：GUEST
ゲストパスワード：なし
住所：大阪府門真市
運営者：大田孝一
連絡先電話番号：0720-82-8129

BBS新局情報

■みんなで だんらん る〜む
チャットしませんか?　オフしませんか?

アクセス番号：052-309-1203
運営時間：24時間
入会方法：MAINからAコマンドでオンライン・サインアップ
入会金：無料
会費：無料
ゲストID：GUEST
ゲストパスワード：なし
住所：愛知県名古屋市中川区
運営者：小林雅義
連絡先：CXJ12544（NIFTY SERVE）

■The Ryo World
アニメ，音楽好きの人のネット「TRW」

アクセス番号：07435-2-8869
運営時間：24時間
入会方法：オンライン・サインアップ
入会金：無料
会費：無料
ゲストID：GUEST
ゲストパスワード：なし
住所：〒639-11　奈良県大和郡山市紺屋町43-6
運営者：井原　亮（TRW管理局）
連絡先電話番号：07435-2-8843

■北京都ネット
パソコンふれあいの場

アクセス番号：0773-23-2346
運営時間：24時間
入会方法：オンライン・サインアップにて必要事項を記入
入会金：無料
会費：無料
ゲストID：IS0000
ゲストパスワード：なし
住所：〒620　京都府福知山市昭和新町206-2
運営者：アイエス
連絡先電話番号：0773-23-2308

■閉局のお知らせ
「インターネット／パソコンBBS電話帳1997年夏号」に掲載されている「よかねっと福岡」が，97年9月1日をもって閉局しました。
今後，「よかねっと福岡」へのアクセスはおやめください。

■おわび
「インターネット／パソコンBBS電話帳1997年夏号」に掲載の“大丸-NET（仮名）”は運営者からの掲載取り消しの連絡があったにもかかわらず，編集部のミスにより掲載してしまいました。またアクセス電話番号も誤りです。関係各位には，ご迷惑をお掛けしましたことをおわびいたします。（BBS電話帳編集部）

インターネット／パソコン通信
BBS電話帳
ネットワーカー必携・1997年夏号

■インターネットホームページ情報掲載！
●BBS局の紹介や地域情報発信のホームページが盛りだくさん!!
■パソコン通信なら捜し物は必ず見つかる!?
●手っ取り早く何かを見つけるには，パソコン通信がいちばん。
■ABC・50音順ネットワーク一覧
巻末付録 役に立つホームページ・アドレス帳

全国BBSデータ集
872局を掲載

●A4変型判　定価2,240円(税込)

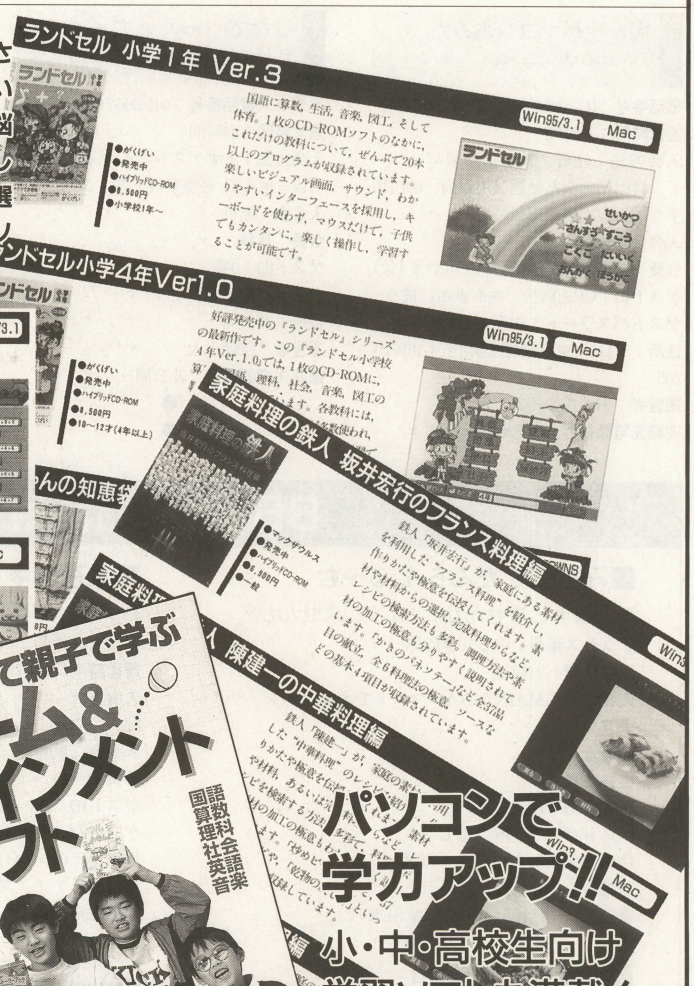
マイコン別冊
好評発売中！

●お求めは全国の書店、または弊社販売部へ
電波新聞社
〒141 東京都品川区東五反田1-11-15
電話(03)3445-6111

好評発売中！

パソコンを使って親子で学ぶ 特選 ホーム＆エデュテインメントソフト

今，パソコン・ショップのソフト売り場には，実にたくさんの教育ソフトや，家庭用ソフトが並んでいます。いったいどれを買えばよいのか？　どんな内容のものなのか？　と悩む人も多いことでしょう。この本では，親子で学べる，楽しいソフトの中から販売店プロ・アドバイザーと編集部が厳選したタイトルを分かりやすく解説・紹介していますので，ソフト購入の目安として，ぜひ役立てください。



算数戦士ブラスター2「暗算都市の秘密」 Win95/3.1

●SSIトリスター ●発売中 ●CD-ROM ●8,800円 ●5～12才

遊びながら計算がどんどん得意になる，シリーズ第2弾です。開発には米国教員の協力を得ており，加減乗除，少数，割合の学習ができます。出題される問題は50,000とおり以上で，七つの出題分野と3段階のレベル，コースの選択が可能で，オリジナル問題の作成および印刷，成績の保存，賞状のプリント・アウト等の機能もそなえています。

マルチあきんど Win95/3.1 Mac

●NECインターチャネル ●発売中 ●CD-ROM ●各9,800円 ●小学校中～高学年

日常生活で体験する様々な出来事を通じて，数に対する基礎的な感覚を身につけることができる算数学習ソフトです。いろいろな店でアルバイトをしてお金を貯めたり，道具を買ったりと，暮らしの中での算数の役割を具体例で考えることによって学んでいきます。加減乗除，時間，長さなどの基本的な算数の…羅しています。

Sesame Street：Numbers

テレビ番組などでおなじみの，…ミストリート」のキャラクターた…

●各4,800円 ●3才～

…りたちが隠している数字を探す足し算・引き算ゲームなどが収録されています。

厳選232タイトル
＋現行ソフト一覧1826タイトル

パソコンで学力アップ!!

小・中・高校生向け学習ソフトも満載！

ホーム＆エデュテインメント・ソフトセレクション！

- 国語
- 算数
- 理科
- 社会
- 英語
- 音楽
- 趣味
- 語学
- 料理
- 家計簿
- 知識
- 知育
- 絵本
- お絵かき

●A4変形
定価1,305円（税込）

全国の書店でお求め下さい。

電波新聞社販売部
ダイヤルイン03-3445-8201
FAX03-3445-6101（ブック急便〒380円）
〒141 東京都品川区東五反田1-11-15

SUNCREST

パソコン・テレビから目を守る!!

10日間無料お試しセール
平成9年10月31日まで

めちゃイケてるシールド!!

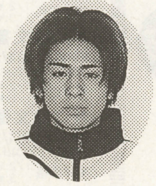
まずその効果を試してください

1.紫外線を100%カット
2.ギラギラ・チラツキをカット
3.色のニジミをカット
4.クリアな画面で文字が見やすくなる
5.目がチカチカしない、疲れない!

全国で大好評!! 目が楽だ!! 目が疲れない!!

使ってビックリ!です。

このフィルターを知ったのは、雑誌で知りました。初めは、半信半疑だったけど、フィルターが届いてテレビに付けたらビックリしました。テレビがとても見やすくなって、ゲームも楽しく出来るようになりました。視力も悪くなっていて、このフィルターを付けたら視力がもとに戻ってきたような気がします。サンクレストの皆さんに感謝しています。友達にもぜひ教えてあげたいです。



大阪市
高田 直人くん

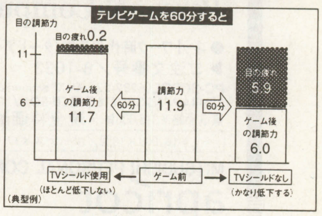
おたよりありがとう

画面もキレイ、ゲームも楽し!

SPARKSTER／スパークスター
©1994 KONAMI

こんなに違う、目の疲れ
●国立横浜病院試験データ●

視覚に関するストレスが高まると調節力の異常が現れます。調節力とは目のピントを合わせる力のことで、"目の疲れ"が蓄積されると調節力は低下し、視力低下の原因になります。
テレビゲームを60分連続して行った場合、ハイパーTVシールドFSⅢを使用すると、調節力はほとんど低下せず、TVシールドが「目を守る」役目を果たしているのがわかります。



Hyper TV Shield FSⅢ
ハイパーTVシールド

視力低下をSTOP!

〈推薦者〉東京視力回復センター（本部東京都渋谷）

マルチメディア時代をむかえる現代、テレビやコンピュータの画面を見ない生活を送ることは不可能。視力低下予防のキーワードは「目を使わない」ことではなく「目の正しい使い方」にあります。また、視力回復の第一歩もまずは視力低下の予防からはじまります。画面からの有害な紫外線より目を守る"ハイパーTVシールドFSⅢ"を東京視力回復センターも推薦いたします。

10日間無料でご使用下さい。万一、お気にめさなければお気軽に返品して下さい。

購入ご希望の方は、商品代金+送料(600円)+消費税を商品到着後15日以内に、同封の払い込み用紙で郵便局からお振り込み下さい。返品の場合、返送料はお客様のご負担でお願いします。

型名	価格(税別)	型名	価格(税別)
●14・15型用	¥5,000	●ワイド16型用	¥6,000
●16・17型用	¥5,500	●ワイド20型用	¥7,500
●18・19型用	¥6,000	●ワイド24型用	¥8,500
●20・21型用	¥7,000	●ワイド28型用	¥9,500
●24・25型用	¥8,000	●ワイド32型用	¥12,500
●26・27型用	¥8,500		
●28・29型用	¥9,000		

■ハガキでお申し込みの場合…

50円
〒547
大阪市平野区
瓜破5・1・35
(株)サンクレスト
B9係

ハイパーTVシールドFSⅢ
を申し込みます
●型名(　　型用)
●郵便番号・住所
●氏名・捺印・年齢
●電話番号

■電話でお申し込みの場合…

06(303)4152

株式会社サンクレスト

受付時間AM.9：00～PM.6：00

SINCE 1985

COMPUTER BANK

http://computerbk.com ☎(03)3797-1221

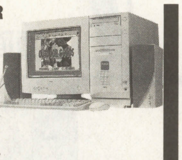
最新の在庫情報・価格はお電話にてお問い合わせ下さい。

電話一本で あなたの お手元に

- 代金引換システム(商品到着時の代金支払でOK!)
- 全国無料配送(お買い上げ3万以上、日曜配達可)
- 頭金なしクレジット、ボーナス一括払いもOK!
- 全商品保証付(中古品も1年間の保証付だから安心です。)
- 高額下取りシステム(買い換えもより少ない予算で)
- パソコン出張有料サポート(貴方のパソコンの問題を即解決!)

Novell Authorized Reseller ノベル認定リセーラー / BORLAND ボーランドセンター / Microsoft Official Dealer マイクロソフト オフィシャルディーラー / Aldus PageMaker アルダスページメーカー 公認ディーラー / Lotus SHOP ロータス ショップ / JUSTSYSTEM 一太郎 ジャストシステム 公認インストラクター / 桐 ver.4 管理工学公認 SE・インストラクター / EPSON サービス認定店

NEC PERSONAL COMPUTER
98MATE VALUESTAR



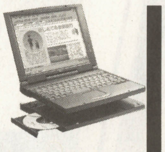
●バリュースターならインターネットも快適簡単。一太郎Ver8+ロータス1-2-3 または、Word+Excelプリインストール

▶ご注文番号/A-1013
PC-9821V200/MZmodel C2(MMXPentium200MHz/32MRAM/3GHD/20倍速CD-ROM/336FAXモデム) ……….¥358,000
RD-17GXⅡC(MITSUBISHI・17″ダイヤモンドトロン) …¥128,000
標準価格合計¥486,000▶ 現金特価¥347,800
¥10,000×30回/ボーナス¥26,000×5回

28% OFF

▶ご注文番号/A-1014
PC-9821V200/M7model D2(MMXPentium200MHz/32MRAM/3GHD/20倍速CD-ROM/336FAXモデム/17″CRT) ¥433,000
PM-700C(EPSON・A4/カラーインクジェットプリンタ) …¥ 59,800
標準価格合計¥492,800▶ 現金特価¥368,800
¥10,000×36回/ボーナス¥17,000×6回

NEC PERSONAL COMPUTER
98NOTE Lavie(ラヴィ)



●行動する人のA4薄型ノートパソコン。

▶ご注文番号/A-1019
PC-9821Ls13/D10model C2(Pentium133MHz/32MRAM/1GHD/11倍速CD-ROM/336FAXモデム/12.1″DSTNカラー) …¥398,000
BJC-35vⅡ(Canon・A4/カラーインクジェットプリンタ) …¥ 54,800
標準価格合計¥452,800▶ 現金特価¥329,800
¥10,000×30回/ボーナス¥22,000×5回

27% OFF

●即戦力と使いやすさを追求したオールインワンノート。

▶ご注文番号/A-1020
PC-9821Nw133/D14model C(MMXPentium133MHz/32MRAM/1.4GHD/11倍速CD-ROM/336FAXモデム/12.1″DSTNカラー) ¥408,000
BJC-35vⅡ(Canon・A4/カラーインクジェットプリンタ) …¥ 54,800
標準価格合計¥462,800▶ 現金特価¥334,800
¥10,000×30回/ボーナス¥23,000×5回

IBM PERSONAL COMPUTER
Aptiva

●夢中の入口Aptiva

▶ご注文番号/B-1030
AptivaH6D(Pentium166MHz/32MRAM/2.5GHD/8倍速CD-ROM/288FAXモデム/RD17V/ミニタワー) 現金特価¥208,000
¥10,000×18回/ボーナス¥21,000×3回

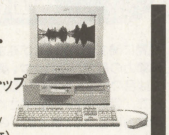
▶ご注文番号/B-1031
AptivaT71(Pentium200MHz/32MRAM/2.2GHD/16倍速CD-ROM/336FAXモデム/15″CRT/ミニタワー) 現金特価¥218,000
¥10,000×18回/ボーナス¥25,000×3回

ThinkPad

●スーパースリムノート

▶ご注文番号/B-1035
ThinkPad315D(2700-7KJ:Pentium133MHz/32MRAM/1.08GHD/10倍速CD-ROM/11.3″TFTカラー) 現金特価¥295,000
¥10,000×24回/ボーナス¥27,000×4回

IBM PERSONAL COMPUTER
Personal Computer



●ネットワーク時代のスタンダードデイスクトップ

▶ご注文番号/B-1033
PC-300GL(6282-52J:MMXPentium166MHz/32MRAM/2.5GHD/16倍速CD-ROM/10BASE-T)
標準価格¥318,000▶ 現金特価¥198,000
¥10,000×18回/ボーナス¥17,000×3回

MITSUBISHI PERSONAL COMPUTER
apricot

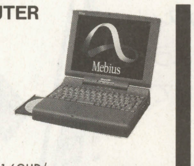
32% OFF

●パソコンが玉手箱になる。

▶ご注文番号/B-1028
MS540modelN2A1/A2(MMXPentium166MHz/32MRAM/4.3GHD/13.6倍速CD-ROM/336FAXモデム/17″CRT)
標準価格¥298,000▶ 現金価格(大特価)

▶ご注文番号/B-1027
MS660modelN2B1(MMXPentium200MHz/32MRAM/4.3GHD/13.6倍速CD-ROM/336FAXモデム/17″CRT)
標準価格¥348,000▶ 現金価格(大特価)

SHARP PERSONAL COMPUTER
Mebius



●12.1型「1,024×768ドット」の高解像度TFT液晶搭載。

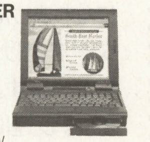
▶ご注文番号/B-1039
MN-7750(MMXPentium150MHz/32MRAM/1.6GHD/10倍速CD-ROM/336FAXモデム/12.1″TFTカラー)
標準価格¥590,000▶ 現金特価¥388,000
¥10,000×36回/ボーナス¥21,000×6回

34% OFF

▶ご注文番号/B-1038
NM-5450(Pentium150MHz/32MRAM/1.6GHD/20倍速CD-ROM/336FAXモデム/11.3″TFTカラー)
標準価格¥400,000▶ 現金特価¥312,000
¥10,000×24回/ボーナス¥32,000×4回

▶ご注文番号/B-1040
NM-5400D(Pentium133MHz/32MRAM/1.6GHD/10倍速CD-ROM/336FAXモデム/12.1″DSTNカラー)
標準価格¥360,000▶ 現金特価¥265,000
¥10,000×24回/ボーナス¥19,000×4回

FUJITSU PERSONAL COMPUTER
FMV BIBLO



●開いたところが、デスクになる。

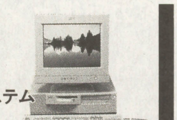
▶ご注文番号/B-1051
FMVNU13D(1/2/3)(Pentium133MHz/32MRAM/1.3GHD/20倍速CD-ROM/336FAXモデム/12.1″DSTNカラー)
標準価格 1/2:¥338,000 3:¥343,000▶ 現金価格(大特価)

▶ご注文番号/B-1052
FMVNU13(1/2/3)(Pentium133MHz/32MRAM/1.3GHD/20倍速CD-ROM/336FAXモデム/11.3″TFTカラー)
標準価格 1/2:¥398,000 6:¥403,000▶ 現金価格(大特価)

▶ご注文番号/B-1053
FMVNU15(1/2/3)(MMXPentium150MHz/32MRAM/1.6GHD/20倍速CD-ROM/336FAXモデム/12.1″TFTカラー)
標準価格 1/2:¥498,000 3:¥503,000▶ 現金価格(大特価)

▶ご注文番号/B-1054
FMVNP13(1/2/3)(MMXPentium133MHz/32MRAM/1.6GHD/16倍速CD-ROM/336FAXモデム/分離型12.1″TFTカラー)
標準価格 1/2:¥488,000 3:¥498,000▶ 現金価格(大特価)

OBC BUSINESS SOFT
TOP 勘定奉行 for WindowsNT/95



●財務会計for Windows95システム

▶ご注文番号/S-1001
PC-300GL(IBM6282-52J:MMXPentium166MHz/32MRAM/2.5GHD/16倍速CD-ROM/10BASE-T) ¥318,000
RD17GXⅡC(MITSUBISHI:17″ディスプレイ) …¥128,800
LBP-740(Canon:A3対応ページプリンタ) ……¥168,000
TOP勘定奉行for WindowsNT/95Super(財務会計ソフト) ¥250,000
標準価格合計¥864,000▶ 現金特価¥592,800
5年リース月額¥11,900+消費税

31% OFF

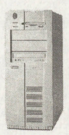
TOP 給与奉行 for WindowsNT/95

※上記セットのソフトを給与奉行にした場合

●給与計算for Windows95システム

▶ご注文番号/S-1002
TOP給与奉行for WindowsNT/95Bシステム(給与計算ソフト) …¥200,000
標準価格合計¥814,000▶ 現金特価¥559,800
5年リース月額¥11,200+消費税

OBC BUSINESS SOFT
TOP 商奉行 for WindowsNT/95 / TOP 蔵奉行 for WindowsNT/95



●販売管理・仕入在庫管理LAN PACK for WindowsNT Server4.0基本システム

▶ご注文番号/S-1003
ProSignia200(COMPAQ:273715-293/Pentium166MHz/32MRAM/2.5GHD/8倍速CD-ROM) …¥380,000
RD17GXⅡC(MITSUBISHI:17″ディスプレイ) ¥128,000
LBP-740(Canon:A3対応ページプリンタ) ……¥168,000
WindowsNT Server4.0(5クライアント) ¥165,000
TOP商・蔵奉行(LANPACK for Windows NT withSQL3クライアント) ……………………¥1,240,000
標準価格合計¥2,081,000▶ 現金特価¥1,492,800
5年リース月額¥31,400+消費税

28% OFF

※LANシステムにするには、お客様の必要に応じて上記機器にクライアント機・LANアダプタ・LANケーブル・HUB・メモリ等が必要になります。

ISDN and LAN
MN128-SOHO

●ダイアルアップルータ+LANアダプタセット

▶ご注文番号/S-1006
MN128-SOHO/DSU(NTT:アナログポート2/10BASE-Tポート3/AutoNAT/同時アクセス256/DSU内蔵) …¥69,800
LA-PCI-T×2(Allied: LANアダプタ/10BASE-T/PCI) …¥29,600
UTP-05-05×2(PLANET:10BASE-Tケーブル/5M) ¥ 1,760
標準価格合計¥101,160▶ 現金特価¥79,900
¥7,500×12回/ボーナス無し

Allied Telesis

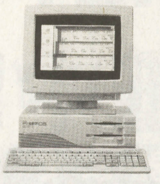
●PCMCIA+PCI LANアダプタセット

▶ご注文番号/S-1007
LA-PCM-T(Allied: LANアダプタ/10BASE-T/PCMCIA) ¥19,900
LA-PCI-T(Allied: LANアダプタ/10BASE-T/PCI) ……¥14,800
UTP-05-05(PLANET:10BASE-Tケーブル/5M) ……¥ 880
NB002(PLANET:クロス変換コネクタセット) ……¥ 750
標準価格合計¥36,330▶ 現金特価¥28,900

上記以外の組み合わせ・その他周辺機器、法人のシステム導入に関するご相談など、お気軽にお電話下さい。

特選！コンピュータバンクの優良中古パソコン 1年間保証付

※不要のパソコン高額下取り、買い取り致します。ご相談は買い取り専用デスクまで。 TEL(03)3797-1231



NEC9801用ソフトを活用したい方のための
お買得モデル NEC***PC-9801DS/U5***

●CPU:386SX(*16MHz*)640KB●フロッピィディスクドライブ:3.5″HD×2ドライブ●40MBハードディスク内蔵●FM音源、スピーカー内蔵、ゲームをしたり、文書作成・表計算などにご使用できます。

標準価格￥508,000→現金価格**￥22,000**

PC-TV354(TVチューナー内蔵)
(*15″カラーモニター*)とマウスのセットの場合

合計価格￥628,000→割引価格**￥34,800**

おすすめ中古セット

NECのオールインワンパソコン
NEC***PC-9821Xc13/S5 A2/B2***

●CPU:Pentium(*133MHz*)●メモリ:32MB
●FDD:3.5″×1●CD-ROM:8倍速
●HDD:1.2GB●LAN:100Base-TX●音源:PCM
●OS:Windows95●ソフト:一太郎7/Lotus1-2-3他
またはWord95/Excel95他
●15″マルチシンクモニター●マウス

標準価格￥283,000→特別価格**￥158,000**

おすすめ新品限定品

FAXで最新中古品情報提供中!! 03-5390-3555

※FAXの受話器を取り情報BOXセンターを呼び出し、音声ガイダンスに従い、ボックス番号1 2 2 1 0を押して下さい。その場ですぐに情報が取り出せます。

特選中古リスト ※在庫・価格は変動しますので、お電話にてお問い合わせ下さい。

コンピュータ本体

PC-9801DX/U2(CPU:80286/12MHz/3.5″2HD×2/FM音源)	¥318,000 →	¥ 11,000
PC-9801DX5(CPU:80286/12MHz/5″2HD×2/40MBHDD/FM音源)	¥468,000 →	¥ 18,000
PC-9801DS5(CPU:386SX/16MHz/3.5″2HD×2/40MBHDD/FM音源)	¥508,000 →	¥ 22,000
PC-9821Bp/U8W(486DX2/66MHz/13.6MB/3.5″×2/340MBHDD/Win3.1)	¥438,000 →	¥ 58,000
PC-9821Xe10/4Z(Pentium/83MHz/3.5″×1/420MBHDD/8MB/CD-ROM/Win3.1/一太郎6.3/マウス)	→	¥ 78,000
PC-9821Xa10/K12(Pentium/100MHz/8MB/3.5″×1/1.2GB/4倍CD/PCカード スロット/Win95)	¥288,000 →	¥ 100,000
PC-9821Xc13/M7 A(Pentium/133MHz/16MB/3.5″×1/1.6GHDD/4倍CD-ROM/Windows95/一太郎6.3/1-2-3/ソフトMPEG/インターネットエクスプローラ/辞書他/100BASE-TX/17″マルチスキャンモニター) 新品	¥368,000 →	¥ 178,000
PC-9821/S1(386SX/20MHz/1.6MB/3.5″×2/CD-ROM/340MBHDD/15″モニタ)	¥318,000 →	¥ 45,000
PC-9821Cx/S3(486SX/33MHz/7.6MB/3.5″×1/540MBHDD/CD/Win/マウス/144モデム/15″TV)	¥455,000 →	¥ 75,000
PC-9821Cb2/T(486DX2/66MHz/8MB/3.5″×1/420HDD/CD-ROM/マウス/TV機能/14″一体モニター)	¥268,000 →	¥ 75,000
PC-9821Cb2/A(486DX2/66MHz/8MB/3.5″×1/420HDD/CD/MPEG/TV/文字放送/マウス/14″一体モニター)	¥338,000 →	¥ 78,000
富士通/FMV DESKPOWER-SII15(FMVS2156)(Pentium/150MHz/32MB/3.5″×1/8倍CD-ROM/1.6GBHDD/15″CRT/33600FAXモデム/Win95/Word/Exce197/駅すぱーと/地図/GAMEK/ウィルスバスター/辞書/他) 新品	¥273,000 →	¥ 168,000
PC-9821NS/A(486SX/75MHz/9.6MB/3.5″×1/340MBHDD/モノクロ液晶/ノート型)	¥248,000 →	¥ 85,000
PC-9801NA/C(486SX/20MHz/6.6MB/3.5″×1/250MBHDD/TFTカラー液晶/ノート型)	¥498,000 →	¥ 88,000
PC-9821Ne(486SX/33MHz/3.5″×1/250MBHDD/9.6MBRAM/9.5″TFTカラー液晶)	¥588,000 →	¥ 95,000

プリンタ・プリンタオプション

PC-PR201/60(136桁/カラー24ドット/漢60字/秒)	¥135,000 →	¥ 30,000
PC-PR201/60A(136桁/カラー24ドット/漢60字/秒)	¥158,000 →	¥ 32,000
PC-PR201/80A(136桁/カラー24ドット/漢字80字/秒)	¥275,000 →	¥ 35,000
富士通/XJ-500(10″/カラーインクジェット/Windows用)	¥ 49,800 →	¥ 14,000
NEC/PC-PR201X-04(201/65A・80A・80LA・X・J用シートフィーダー) 新品	¥ 50,000 →	¥ 15,000

ディスプレイ

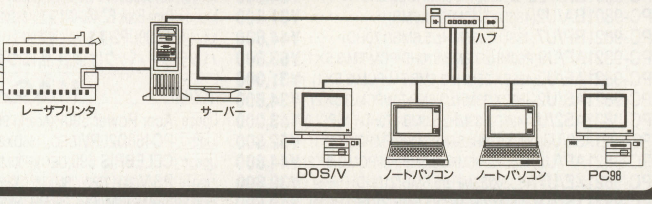
PC-KD854N(14″カラー/400L/アナログ/0.39)	¥ 84,800 →	¥ 8,000
PC-KD881(15″カラー/400L/アナログ/0.28)	¥118,000 →	¥ 15,000
PC-KD882(15″カラー/400L/アナログ/0.31)	¥ 89,800 →	¥ 12,000
PC-KD1522(15″カラー/400L/480L/アナログ/0.31)	¥ 99,800 →	¥ 18,000
PC-TV354(15″TVカラー/200L/400L/アナログ/デジタル/0.39)	¥110,000 →	¥ 15,000
PC-TV454(15″TVカラー/200L/400L/アナログ/0.35/S端子付/ゲーム機対応)	¥128,000 →	¥ 20,000
三菱/XC-1498CII(14″カラー/400L/アナログ/0.28)	¥80,000 →	¥ 10,000
PC-KM151(15″カラー/24.8〜57KHz/0.28)	¥148,000 →	¥ 25,000
iiyama/MF-8517E(17″カラー/23.5〜86KHz/0.28) 新品	¥ 64,800 →	¥ 57,800

その他周辺機器

Logitec/SHD-B240(240MB外付HDD/98用I/F付)	¥109,800 →	¥ 18,000
NEC/PC-9801N-18(9801NB・NS/T・NS/R・NA用高速充電器) 未使用	¥ 25,000 →	¥ 10,000
メルコ/WSN-A4F(98欧ウインドウアクセラレータボード+PCM/FM音源/ビデオメモリ4MB) 未使用	¥ 44,800 →	¥ 12,000
NEC/PC-9821A-E01(ウィンドウアクセラレータボードA 9821A MATE用)	¥ 70,000 →	¥ 8,000
メルコ/MRA-4000L(9801RA21/51用4MBメモリ)	¥ 59,800 →	¥ 4,000
I/O DATA/ML34-4M(9821/S1/S2用4MB増設メモリ) 未使用	¥ 28,000 →	¥ 7,000
メルコ/EMH-16M(9821V200/166/V20/16/13/Xc16/13/C200/Ct20/Cu16/13用16MBメモリ) 未使用	¥ 16,000 →	¥ 8,000
OMRON/ME1414C(14400bpsFAXカードモデム)	¥ 33,800 →	¥ 5,000
EPSON/GT-2000WINP(A4/300dpi/カラーシートフィードスキャナ/パラレル接続用)	¥ 49,800 →	¥ 18,000
コダック/DC25(デジタルカメラ/27万画素/接続ケーブル付)	¥ 59,800 →	¥ 15,000
ELECOM/TK-P2106JP(IBM/PC/AT互換機用106日本語フルキーボード) 新品	¥ 8,000 →	¥ 3,000
トライコーポレーション/JKB-89S(IBM/PC/AT互換機用89日本語キーボード) 新品	¥ 9,800 →	¥ 3,000
トライコーポレーション/JM-400PM(IBM/PC/AT互換機用マウス) 新品	¥ 5,200 →	¥ 1,000

法人ネットワークシステムサービス受付中!!

企業向け小規模ネットワークシステム導入のことなら当社におまかせ下さい。ハードの選択から設置(都内近郊)まで、当社のスタッフが行います。もちろん、アフターサービスも充実してますのでこれなら安心です。その他ネットワークシステムについて様々な質問にもお答えしてますので、どうぞお気軽にお電話下さい。



FUJITSU 新型 FMV Windows®95 インストールモデル大特価にて提供中！ F·ESTA

FMエクセレントストア会

現在お持ちのPC-9801シリーズ・DOS/V機を高額で下取り致します。詳しくはお電話にてお承り致します。

●MMXテクノロジPentiumまたは、PentiumIIプロセッサを搭載。最新鋭3Dアクセラレータなどの採用により、マルチメディア機能を飛躍的に向上。

DESKPOWER TIII

●MMXPentium166MHz、拡張性に優れたタワー型スタンダードモデル
▶ご注文番号／B-1066
FMVT316(1/2/3)(MMXPentium166MHz/32MRAM/2.6GHD/8〜16倍速CD-ROM/33.6KbpsFAXモデム/17″CRT)
標準価格 1/2:￥388,000 3:￥393,000 ▶現金価格 **大特価**

●MMXPentium200MHz、高品位タワーモデル
▶ご注文番号／B-1067
FMVT320(1/2/3)(MMXPentium200MHz/32MRAM/3.2GHD/8〜20倍速CD-ROM/33.6KbpsFAXモデム/17″CRT)
標準価格 1/2:￥448,000 3:￥453,000 ▶現金価格 **大特価**

●PentiumII200MHz、シリーズ最高峰
▶ご注文番号／B-1070
FMVT323(1/2/3)(PentiumII200MHz/32MRAM/3.2GHD/CD-R/33.6KbpsFAXモデム/17″CRT)
標準価格 1/2:￥598,000 3:￥603,000 ▶現金価格 **大特価**

DESKPOWER SIII

●MMXPentium166MHz、先進機能満載のスタンダードモデル
▶ご注文番号／B-1062
FMVS3167(1/2/3)(MMXPentium166MHz/32MRAM/2.6GHD/8〜16倍速CD-ROM/33.6KbpsFAXモデム/17″CRT)
標準価格 1/2:￥358,000 3:￥363,000 ▶現金価格 **大特価**

●MMXPentium200MHz、搭載の17″CRTモデル
▶ご注文番号／B-1063
FMVS320(1/2/3)(MMXPentium200MHz/32MRAM/3.2GHD/8〜16倍速CD-ROM/33.6KbpsFAXモデム/17″CRT)
標準価格 1/2:￥398,000 3:￥403,000 ▶現金価格 **大特価**

●MMXPentium200MHz、搭載の本体のみのモデル
▶ご注文番号／B-1064
FMVS320B(1/2/3)(MMXPentium200MHz/32MRAM/3.2GHD/8〜16倍速CD-ROM/33.6KbpsFAXモデム)
標準価格 1/2:￥333,000 3:￥338,000 ▶現金価格 **大特価**

●PentiumII200MHz、搭載17″CRT高速モデル
▶ご注文番号／B-1065
FMVS323(1/2/3)(PentiumII200MHz/32MRAM/3.2GHD/CD-R/33.6KbpsFAXモデム/17″CRT)
標準価格 1/2:￥523,000 3:￥528,000 ▶現金価格 **大特価**

DESKPOWER SIII16

●Pentium166MHz、エントリーモデル
▶ご注文番号／B-1060
FMVS316A(1/2/3)(Pentium166MHz/32MRAM/1.7GHD/8倍速CD-ROM/33.6KbpsFAXモデム/15″CRT)
標準価格 1/2:￥268,000 3:￥273,000 ▶現金価格 **大特価**

▶ご注文番号／B-1061
FMVS3165(1/2/3)(MMXPentium166MHz/32MRAM/2.5GHD/8〜16倍速CD-ROM/33.6KbpsFAXモデム/15″CRT)
標準価格 1/2:￥313,000 3:￥318,000 ▶現金価格 **大特価**

お客様一人一人をしっかりサポート

COMPUTER BANK コンピュータバンク

株式会社コンピュータバンク 〒150 東京都渋谷区渋谷1-6-8井上ビル

▼本社注文・相談デスク http://computerbk.com

☎(03)3797-1221

営業時間／平日AM9:30〜PM7:00 土曜・日曜・祝日AM10:00〜PM6:30 年中無休

●クレジット価格に消費税は含まれておりますが、現金特別価格には含まれておりません。別途消費税がかかります。

OPEN! PCNET

記念セール実施中!

デスクトップから周辺機器まで

98,MAC,DOS/V を中心に **豊富な品揃え(常時2,000台)**

SHOP営業時間11:00～19:30 年中無休

通販営業時間／月～金9:30～19:00 土・日・祝日11:00～19:30 年中無休

デスクトップ(5インチ)

注文No.	品名	価格
U0104	PC-9801DA2(386/20MHz/1.6MB/FM)	¥9,800
U0179	PC-9801DA7(386/20MHz/1.6MB/100HD)	¥14,800
U0148	PC-98RL/5(386/20MHz/1.5MB/5×2/40HD)	¥12,000
U0123	PC-98RL/21(386/20MHz/5.5MB/5×2/ハイレゾ/4MB増設)	¥12,800
U0136	PC-9801FX5(386SX/16MHz/640KB/40HD/FM)	¥11,800
U0161	PC-9801FA2(486SX/16MHz/1.6MB/FM)	¥18,000
U0112	PC-9801FA7(486SX/16MHz/1.6MB/100HD/FM)	¥23,000
U0144	PC-9801BX/M2(486SX/20MHz/1.6MB/5×2)	¥21,800
U0137	PC-9801BA/M2(486DX2/40MHz/1.6MB/5×2)	¥25,800
U0133	PC-9821AS/M2(486SX/33MHz/3.6MB/FM)	¥22,800
U0188	PC-H98S/8-002(486SX/20MHz/1.6MB/ノーマル)	¥8,800
U0178	PC-H98/70-002(386/33MHz/1.5MB/ハイレゾ)	¥3,000
U0119	PC-H98/90-100(486SX/25MHz/3.5MB/5×2/100HD)	¥14,800
U0189	PC-H98/100-100(486SX/25MHz/7.5MB/5×2/100HD)	¥15,000
J0150	PC-386GE5(エプソン)(386/16MHz/マニュアル欠)	¥6,000
U0019	PC-386GS-5(エプソン(386/20MHz/1.6MB/マニュアル欠)	¥8,000

デスクトップ(3.5インチ)

注文No.	品名	価格
U0247	PC-9801CV21 (V30/10MHz/640KB/3.5×2/10CRT一体型)	¥6,000
U0216	PC-9801UX41(80286/10MHz/640KB/3.5×2/40HD)	¥5,000
U0219	PC-9801DX/U2(286/12MHz/640KB/3.5×2)	¥6,800
U0243	PC-9801DS/U5(386SX/16MHz/640KB/3.5×2/40HD)	¥16,800
U0227	PC-9801DA/U2(386/20MHz/1.6MB/FM/3.5×2)	¥15,800
U0239	PC-9801DA/U7(386/20MHz/1.6MB/3.5×2/100HD/FM)	¥22,800
U0203	PC-9801FX/U5(386SX/12MHz/640KB/40HD/FM)	¥16,800
U0210	PC-9801FA/U2(486SX/16MHz/1.6MB/FM)	¥17,800
U0218	PC-9801FA/U5(486SX/16MHz/1.6MB/40HD/FM)	¥20,800
U0250	PC-9801BX/U2(486SX/20MHz/1.6MB/3.5×2)	¥27,800
U0293	PC-9801BX4/U2-Z(486DX2/66MHz/2MB/アクセラレータ)	¥34,800
U0246	PC-9801BA/U2(486DX2/40MHz/1.6MB)	¥31,800
U0639	PC-9821BP/U7(486DX2/66MHz/5.6MB/170HD)	¥44,800
J0392	PC-9821AF/U9(P60MHz/7.6MB/510HD/PCM/FM/3.5×1)	¥63,800
J0457	PC-9821AE/U2(486SX/25MHz/3.6MB/FM/PCM/3.5×1)	¥31,000
U0241	PC-9821AS/U2(486DX/33MHz/3.6MB/FM/PCM/3.5×2)	¥34,800
U0495	PC-9821AS2/U7(486DX/33MHz/5.6MB/170HD/FM/PCM)	¥43,000
J0395	PC-9821AS2/U8(486DX/33MHz/5.6MB/340HD/FM/PCM/3.5×1)	¥52,800
U0260	PC-9821AP/U2(486DX2/66MHz/3.6MB/FM/PCM/3.5×2)	¥44,800
U0674	PC-9821XE/U7(486SX/33MHz/5.6MB/210HD)	¥39,800
U0636	PC-9821XS/U7(486DX2/66MHz/5.6MB/210HD/PCM)	¥49,800
L0022	PC-9821XE10/C4(486DX4/100MHz/8MB/420HD/CD4)	¥58,800
U0342	PC-9821XE10/4-P(P83MHz/5.6MB/420HD/PCM)	¥59,800
U0389	PC-9821XE10/4-Z(P83MHz/8MB/420HD/CD/PCM)	¥63,800
B0088	PC-9821XN/C9(P90MHz/7.6MB/3.5×1/540HD/CD)	¥69,800
C0064	PC-9821V12/S5R(P120MHz/16MB/850HD/CD4/15CRT/FAX14.4K)	¥118,000
C0062	PC-9821V13/S5C2(P133MHz/16MB/1.2G/CD6/28.8kモデム/15CRT)	¥129,000
U0213	PC-9801CS5(386SX/16MHz/640KB/3.5×2/40HD/12CRT/一体型)	¥21,800
U0673	PC-9821CS2/S3(486SX/33MHz/5.6MB/340HD/3.5×1/CD/本体のみ)	¥39,800
U0667	PC-9821CB3/T/A(P75MHz/16MB/850HD/CD4/PCM/TV/一体型)	¥98,000
B0118	PC-9821CB10/TA(P100MHz/16MB/850HD/PCM/CD/14CRT一体型)	¥103,000
C0020	PC-9821CX2/S15T(P75MHz/8MB/850HD/14kモデム/CD4/FM/PCM/TV/キャプチャ/15CRT)	¥94,800
C0011	PC-9821XA/U8(P90MHz/7.6MB/3.5×1/270HD)	¥63,000
U2028	PC-9821XA/C9(P90MHz/7.6MB/540HD/CD2/PCM)	¥68,000
J0446	PC-9821XA7/C4(P75MHz/8MB/420MB/CD4/PCM/付属品欠)	¥59,800
C0018	PC-9821XA7/C8(P75MHz/8MB/850HD/CD4/PCM)	¥63,800
C0017	PC-9821XA9/C8(P90MHz/8MB/850HD/CD4/PCM)	¥72,800
L0019	PC-9821XB10/J8(P100MHz/16MB/850HD)	¥71,800
C0028	PC-9821XA10/K8(P100MHz/16MB/850HD/CD4/PCM/8M増設)	¥82,800
C0038	PC-9821XA10/K12(P100MHz/8MB/1.2G/CD4/PCM)	¥82,800
C0031	PC-9821XA12/K8(P120MHz/16MB/850HD/CD4/PCM)	¥84,800
C0041	PC-9821XA12/K12(P120MHz/16MB/1.2G/CD4/PCM)	¥89,800
C0029	PC-9821XA13/K12(P133MHz/16MB/1.2G/CD4/PCM)	¥99,800
C0049	PC-9821XV13/R16(P133MHz/16MB/1.6G/CD4/PCM/タワー型)	¥115,000
C0060	PC-9821XV13/W16(P133MHz/16MB/1.6G/CD6/PCM/タワー型)	¥118,000
U0369	PC-H98S/U8-100(486SX/20MHz/1.6MB/100HD)	¥16,800
U0242	PC-H98/U60-100(386/25MHz/1.5MB/100HD/ハイレゾ)	¥10,000
U0264	PC-H98/U90-100(486SX/25MHz/3.5MB/3.5×2/100HD)	¥24,800
J0431	PC-H98/U100-100(486SX/25MHz/7.5MB/3.5×2/100HD)	¥29,000
U2019	PC-486GRP(エプソン)(486SX/25MHz/1.6MB/3.5×1+5×2/ガイド欠)	¥16,800

ノート・ラップトップ

注文No.	品名	価格
U0316	PC-9801N(V30/10MHz/640KB/モノクロ)	¥15,000
U0317	PC-9801NS20(386SX/12MHz/640KB/20HD/モノクロ)	¥29,800
U0311	PC-9801NS/E(386SX/16MHz/640KB/モノクロ)	¥32,000
U0319	PC-9801NS/T(386SX/20MHz/640KB/モノクロ)	¥37,800
U0324	PC-9801NS/T40(386SX/20MHz/640KB/40HD/モノクロ)	¥41,800
U3033	PC-9801NS/T80(386SX/20MHz/640KB/80HD/モノクロ)	¥45,800
U0301	PC-9801NS/R(486SXJ/16MHz/640KB/モノクロ)	¥45,000
U0318	PC-9801NS/R40(486SXJ/16MHz/640KB/40HD/モノクロ)	¥49,000
U3057	PC-9821NM/340(486DX2/50MHz/1.6MB/340HD/モノクロ)	¥88,000
A0051	PC-9821ND(486SX/33MHz/1.6MB/D-STNカラー)	¥81,000
B0085	PC-9821ND/340(486SX/33MHz/5.6MB/340MB/D-STNカラー)	¥99,800
A0066	PC-9821NB7/C5(P75MHz/8MB/540HD/CD/PCM/TFTカラー)	¥152,000
A0058	PC-9821NB7/C8(P75MHz/8MB/810HD/CD/PCM/TFTカラー)	¥158,000
U0337	PC-9801T/S5(LT:386SX/16MHz/1.6MB/40HD/STNカラー)	¥36,000
U0320	PC-9801T/F51(LT:386SX/16MHz/1.6MB/40HD/TFTカラー)	¥39,000
U0353	N5222-11(N5200-03NS)(386SX/20MHz/2MB/40HD/モノクロ/ガイド欠)	¥9,800
U0352	N5222-18(386SX/20MHz/4MB/120HD/TFTカラー/ガイド欠)	¥28,000
U0325	PC-386NOTE A(エプソン)(386SX/16MHz/640KB/モノクロ)	¥17,000
U0094	J-3100SX-041-B(東芝)(386/16MHz/2MB/40HD/モノクロ)	¥18,000
M0032	J3100EZ001 PRセット(東芝)(386SX/12MHz/2MB/一太郎+ロータス/プリンタ/モノクロ)	¥29,800
U3004	Dyna Book EZ 486-001(東芝)(486SX/25MHz/2MB/一太郎+ロータス123/モノクロ/ガイド欠)	¥29,800
U3050	JW98UP2(東芝ルポ)(東芝)(ロータス123内蔵/2HD対応/プリンタ/ワープロ)	¥19,800

バッテリーパックは消耗品につき保証対象外とさせていただきます。

MAC／DOS/V

注文No.	品名	価格
J0628	Acer Power 590P(Acer)(P90MHz/16MB/540HD/CD)	¥55,800
U0277	PC466D2LPV(DEC)(486DX2/66MHz/24MB/234HD/マニュアル欠)	¥38,000
J0630	CELEBRIS 590(DEC)(P90MHz/16MB/540HD/CD/マニュアル欠)	¥49,800
U2015	PS/V(2411-NPW)(IBM)(486DX2/66MHz/8MB/340HD/3.5×1/マニュアル欠)	¥39,800
U0920	6885-J0M(IBM)(P90MHz/8MB/720HD/CD)	¥55,800
J0626	6883-J8P(IBM)(P100MHz/8MB/850HD/CD)	¥63,000
J0625	MASTER P120(2411-P31)(IBM)(P120MHz/8MB/1GHD/CD)	¥68,000
U0257	DESKPRO 4100/5M420W(COMPAQ)(486DX4/100MHz/8MB/420HD/3.5×1/付属品欠)	¥42,800
U0256	DESKPRO XE560(COMPAQ)(486DX2/66MHz/8MB/525HD/付属品欠)	¥41,800
U0258	PROLINEA 4/100(COMPAQ)(486DX4/100MHz/8MB/525HD)	¥44,800
V0003	FMV-499D3S1(富士通)(486DX4/100MHz/8MB/420HD/CD4/本体のみ)	¥49,800
V0006	FMV-590DEJ(富士通)(P90MHz/8MB/730HD/CD4/マニュアル欠/本体のみ)	¥59,800
V0009	FMV-5DS4(富士通)(P100MHz/8MB/850HD/CD4/15CRT)	¥78,800
J0617	J-3100PV466J(東芝)(486DX2/66MHz/FD×1)	¥31,800
U2067	5313-ZB(沖電機)(P133MHz/16MB/2.5G/CD6/28kモデム/Win95+Word+Excel/15CRT/一体型)	¥138,000
U0295	NBGVL486DX2/66(ハンズテック)(486DX2/66MHz/16MB/340HD)	¥23,000
※※※	MAC LCシリーズ(Apple)"¥7,800より各種"	¥7,800
U0980	MAC LC(Apple)(68020/16MHz/160HD/10MB/マニュアル欠)	¥9,800
U0991	MAC LCⅡ(Apple)(68030/16MHz/120HD/10MB/付属品欠)	¥10,800
※※※	MAC ⅡCIシリーズ(Apple)"¥14,000より各種"	¥14,000
U0968	MAC ⅡCI(Apple)(68030/25MHz/FPU/160HD/8MB/付属品欠)	¥16,800
U9003	MAC ⅡCI(Apple)(68030/25MHz/FPU/240HD/40MB/付属品欠)	¥18,000
U9000	MAC ⅡCI(Apple)(68030/25MHz/FPU/80HD/20MB/付属品欠)	¥14,800
U0956	MAC ⅡCX(Apple)(68020/16MHz/40HD/8MB/マニュアル欠)	¥7,500
U9021	MAC ⅡFX(Apple)(68030/40MHz/FPU/70HD/20MB)	¥21,800
U9004	MAC ⅡVX(Apple)(68030/33MHz/FPU/230HD/4MB/付属品欠)	¥21,000
J0325	MAC ⅡSI(Apple)(68030/20MHz/80MB/10MB/マニュアル欠)	¥23,000
U9028	CENTRIS-610(Apple)(68LC040/20MHz/150HD/12MB/付属品欠)	¥79,800
U9015	QUADRA 650(Apple)(68LC040/33MHz/230HD/8MB)	¥69,000
U0287	POWER MAC 7500/100(Apple)(P-PC601/100MHz/16MB/1GHD/CD)	¥139,800
U0288	POWER MAC 8100/100AV(Apple)(P-PC601/100MHz/16MB/700HD)	¥124,800
U0140	SC-6000+15CRT(マクロボード)(68030/25MHz/4MB CRT付)	¥16,000
U3066	Power Book 5300C(Apple)(P-PC603e/100MHz/32MB/750HD/アクティブマトリスクカラー)	¥179,800
U3062	Tornado513 V/1(Akia)(P133MHz/24MB/1.3GHD/CD/PCM/FM/10.3TFTカラー)	¥178,000
V0001	CONTURA 400CX(COMPAQ)(486DX2/40MHz/4MB/250HD/アクティブマトリスクカラー)	¥49,800
J0517	CONTURA 410C(COMPAQ)(486DX2/50MHz/4MB/350HD/D-STNカラー)	¥51,800
U3039	PS/55NOTE-N23/SX(IBM)(386SX/16MHz/2MB/モノクロ)	¥29,800
U3013	2620-8JF (ThinkPad360CSE)(IBM)(486DX2/50MHz/4MB/340HD/D-STNカラー)	¥71,800
U0395	2610-2JD (ThinkPad340CSE)(IBM)(486SLC2/50MHz/4MB/200MB/D-STNカラー)	¥58,000
U0394	5523-JBB (ThinkPad330CS)(IBM)(486SLC2/50MHz/4MB/170HD/D-STNカラー)	¥39,800
U0310	FMV-433N/S1(富士通)(486SX/33MHz/8MB/170HD/ガイド欠/D-STNカラー)	¥73,800
B0115	FMV-475NU/S(OASYS)(富士通)(486DX4/75MHz/8MB/340HD/親指シフト/D-STNカラー)	¥86,000

ディスプレイ

注文No.	品名	価格
U0401	PC-KD854(14カラー:640×400/0.39mm)	¥4,500
U0405	PC-KD881(15カラー:640×400/0.28mm)	¥6,500
U0452	PC-KD882(15カラー:640×400/0.31mm)	¥5,700
U0284	PC-KD1421(14カラー:640×400/0.31mm)	¥7,000
U0474	PC-KD1511(15カラー:640×400/0.28mm)	¥9,500
U0465	PC-KD1521(15カラー:640×400/0.31mm)	¥8,900
U0412	PC-KD1522(15カラー:640×480max/0.31mm)	¥10,800
U0437	PC-TV354(15カラー:640×400/0.39mm/TV付/リモコン欠)	¥4,980
U0409	PC-TV455(15カラー:640×400/0.31mm/TV付/リモコン欠)	¥15,800
U0402	N5926-01(15カラー:ハイレゾ対応/画面焼アリ)	¥6,800
U4022	PC-KM151(15マルチ:1120×768)	¥24,800
U0463	PC-KM153R(15マルチ:1120×768max)	¥29,800
D0116	PC-KM173R2(17マルチ:1280×1024max)	¥52,000
J0294	CU-14MD(シャープ)(14カラー:640×400/0.39mm/日焼アリ)	¥5,500
U4007	CR-5050(エプソン)(15カラー:640×400)	¥4,980
U0497	CR-5500(エプソン)(15カラー:ハイレゾ対応/98用)	¥12,800
U0448	CR-7000(エプソン)(17カラー:ハイレゾ対応)	¥15,800
U0410	XC-1498C2(三菱)(14カラー:640×400/0.28mm)	¥4,980
U0483	MF-8615B(飯山電機)(15マルチ:1024×768max)	¥24,800
U4021	MF-8217J(飯山電機)(17マルチ)	¥43,000
U4009	D1196A(HP)(15カラー:640×480/ケーブル欠)	¥9,500
J0355	VRC16(DEC)(16カラー:DOS/V用)	¥20,000
U0499	M0401(Apple)(13カラー:MAC用)	¥9,800
K0200	STD9750(19カラー:カラーグラフィックカード8)	¥43,000

プリンタ (トナーは別売りとなります)

注文No.	品名	価格
J0343	PC-PR101/TN103(熱転写プリンター)	¥9,800
P0108	PC-PR101/J110R(カラーインクジェット)	¥14,800
P0114	PC-PR101/J180(カラーインクジェット:A4対応)	¥15,800
U0557	PC-PR201/60(136桁シリアル:漢字60字/秒)	¥15,000
U0527	PC-PR201/63(136桁シリアル:漢字63字/秒)	¥15,800
U0510	PC-PR201/65A(136桁シリアル:漢字65字/秒)	¥17,800
U0537	PC-PR201/80LA(136桁シリアル:漢字80字/秒)	¥21,000
U0538	PC-PR1000E/4(レーザー:A4対応)	¥32,000
U0502	PC-PR1000LW(レーザー:A4対応/トナー付/Win対応)<新古品>	¥36,800
U0567	PC-PR2000/4(レーザー:B4対応)	¥38,000
U0461	PC-PR2000/4R(レーザー:A3対応)	¥45,000
U0535	PC-PR4000E/4(レーザー:A3対応)	¥69,800
P0082	LBP-B406G2(キャノン)(レーザー:B4対応)	¥43,000
U0577	LBP-B406E(キャノン)(レーザー:B4対応)	¥45,000
U5009	LBP-B406EⅡ(キャノン)(レーザー:B4対応)	¥48,000
U5035	LBP-730(キャノン)(レーザー:A3対応)<新品>	¥128,000

蓮沼駅より徒歩1分
蒲田駅より徒歩5分

SHOPまるごとひとまとめ。
さらに満足度200%!!(1号店・2号店を統合しました。)

PCNET ピーシーネット
〒144 東京都大田区西蒲田7-20-5
第七醍醐ビル1F

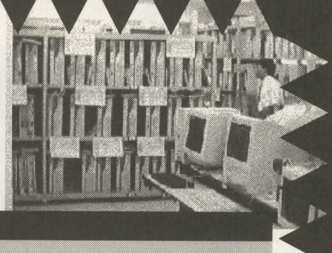
カードご利用OK!

VISA MasterCard DC AMERICAN EXPRESS UC Diners Club International JCB

●全商品保証付き
●代金引換システム
●土日祝祭日配達OK

※クレジットによるお支払いも承っております。
※掲載価格に消費税は含まれておりません。

★中古パソコン店最大級の めちゃ²広い フロア（面積330m²）



OPEN!記念セール大特価大放出!!

PC-9801FX/U8+PC-TV354セット
注文No.U0207　注文No.U0437

TVとパソコン一挙両得

●PC-9801FX/U2
（386SX/16MHz/640KB/FM）

●PC-TV354
（15インチカラー/TVチューナー付/640×400/0.39mm/ビデオ入力端子付/リモコン欠品）

セット大特価 ¥19,800

PC-9801US40+PC-KD1521セット
注文No.U2095　注文No.U0465

家族みんなで使えるコンパクトパソコン

●PC-9801US/40
（386SX/16MHz/1.6MB/40HD）

●PC-KD1521
（15インチカラー/640×400/0.31mm）

セット大特価 ¥22,800

PC-466D2LPV (DEC)
注文No.U0277

本格派DOS/Vなのにこの価格!

●PC-466D2LPV（DEC）
（486DX2/66MHz/24MB/234HD/マニュアル欠品）

大特価 ¥39,800

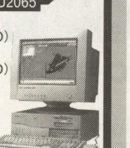
PC-9821Xa7/C8・Xa9/C8
注文No.C0018　注文No.U2065

●PC-9821Xa7/C8
（Pen./75MHz/850HD/8MB/4倍速CD）

●PC-9821Xa9/C8
（Pen./90MHz/850HD/8MB/4倍速CD）

Xa7/C8 ¥96,800

Xa9/C8 ¥99,800



U0580	LBP-A304E(ｷｬﾉﾝ)(レーザー:A3対応)	¥75,000
U5002	LBP-A304E II(ｷｬﾉﾝ)(レーザー:A3対応)	¥80,000
U0555	LP-8000(エプソン)(レーザー:B4対応)	¥46,800
U0546	LP-8500(エプソン)(レーザー:B4対応)	¥47,800
U0517	CP-630(ｶｼｵ)(レーザー:A3対応/Win専用)	¥45,000
U0530	LaserWind1040W(ゼロックス)(レーザー:A4対応)	¥24,800
U0561	LaserWriterSelect(Apple)(レーザー:A4対応/Mac用)	¥25,000
U0559	LaserWriter2 SC(Apple)(レーザー/Mac用)	¥32,000
K0201	ImageWriterLQ(Apple)(レーザー/Mac用)	¥27,000
P0119	MJ-800C(エプソン)(カラーインクジェット:A4対応)	¥15,000
P0099	MJ-1050V2(エプソン)(モノクロインクジェット:A3対応/ﾄﾗｸﾀ付き)	¥24,800
U0513	HG-4000(エプソン)(モノクロインクジェット:A3対応)	¥24,800
J0089	HG-5130(エプソン)(モノクロインクジェット)	¥48,000
U5034	BJC-240J(ｷｬﾉﾝ)(インクジェットカラー:A4対応)<新品>	¥24,000
U5007	BJC-455J(ｷｬﾉﾝ)(カラーバブルジェット:A3対応/95対応/ケーブル別)<新品>	¥48,000
U5015	BJC-820J(ｷｬﾉﾝ)(カラーバブルジェット:A3対応)	¥21,000
U0957	UP-5000(ｿﾆｰ)(ビデオプリンタ:720×468画素)	¥29,800

ハードディスク

注文No.		
U0384	PC-9801B-36(NEC)(98FELLOW用80MB)	¥6,000
U0654	PC-9801B-37(NEC)(98FELLOW用120MB)	¥8,000
U0929	INTER-170B(ICM)(98FELLOW用170MB)	¥10,000
U7178	INTER-240B(ICM)(98FELLOW用240MB)	¥12,000
J0448	PC-HD210BR(NEC)(BA3.BX3用210MB)	¥13,000
U0697	PC-9821A-E05(NEC)(98MATE用120MB)	¥8,000
H0128	LHD-MA240PA(ロジテック)(98MATE用240MB)	¥12,000
J0525	INTER-340AN(ICM)(98MATE用340MB)	¥15,000
J0402	PC-9801T-35(NEC)(PC-9801T/W2用40MB)	¥5,000
U0646	PC-9801NS/E-35(NEC)(98NOTE用40MB)	¥5,000
U7146	LHD-NS80(ロジテック)(98NOTE用80MB)	¥8,000
U0882	PACK NV-250(ICM)(98NOTE用250MB)	¥15,000
U0824	NX-500(ICM)(98NOTE用500MB)	¥22,000
J0522	PC-98H54U(NEC)(外付40MB:I/F付)	¥5,000
U7026	LHD-34V(ロジテック)(外付40MB:I/F付)	¥5,000
U0804	HD-SA80(三菱)(外付80MB:ガイド欠)	¥6,000
U0852	PC-HD100RB(NEC)(外付100MB:I/F付)	¥10,000
U0923	HDD-100SC(エプソン)(外付100MB)	¥10,000
U0163	LHD-M120S(ロジテック)(外付120MB:I/F付(MAC専用))	¥10,000
U7080	PC-HD270D(NEC)(外付270MB:2台目増設用)	¥15,000
J0064	V6-850(緑電子)(外付850MB:I/F付)〈新品〉	¥25,000
U8045	V6-1270-HN(緑電子)(外付1.2GBHDD:ケーブル付.I/Fボードなし)	¥25,000
U0595	PC-HD850D(NEC)(内蔵850MB:XA,XF,XN,XP,XS用/CDモデル不可)	¥25,800
J0317	IDE720(COMPAQ)(内蔵720MB:DOS/V用)	¥25,000
J0365	INTER-DR420(ICM)(内蔵420MB:DOS/V用)	¥13,000
U0087	PC-H98/70-E01(NEC)(PC-H98用40MB内蔵)	¥5,000
U0883	PACK E-120(ICM)(エプソン用120MB)	¥8,000

メモリ

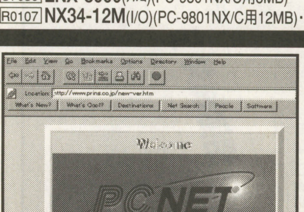
注文No.		
U0026	PIO-98NT-2M(I/O)(PC-9801N,NV,NS用2MB)	¥4,000
U0619	PIO-98NT-4MB(I/O)(PC-9801N,NV,NS用4MB)	¥7,000
U7016	RCD-6000S(ﾒﾙｺ)(PC-9801N,NV,NS用6MB)	¥12,000
U0896	PIO-98NT2-8M(I/O)(PC-9801N,NV,NS用8MB)	¥14,000
U7148	PC-9801NA-02(NEC)(PC-9801NA,NA/C用4MB)	¥8,000
U0729	ENA-8000(ﾒﾙｺ)(PC-9801NA,NA/C用8MB)	¥12,000
U7078	NR34-4M(I/O)(PC-9801NS/R,NL/R用4MB)	¥8,000
U0685	PC-9801NS/R-04(NEC)(PC-9801NS/R,NL/R用8MB)	¥14,000
J0493	NT34-2M(I/O)(PC-9801NS/T用2MB)	¥4,000
U0791	NT34-6M(I/O)(PC-9801NS/T用6MB)	¥12,000
U0069	NX34-4M(I/O)(PC-9801NX/C用4MB)	¥8,000
U7030	ENX-8000(ﾒﾙｺ)(PC-9801NX/C用8MB)	¥14,000
R0107	NX34-12M(I/O)(PC-9801NX/C用12MB)	¥20,000
R0099	NE34A-4M(I/O)(PC-9821NE,PC-9801NS/A用4MB)	¥4,000
U0779	PC-9821NE-B02(NEC)(PC-9821NE,PC-9801NS/A用8MB)	¥8,000
U0773	PC-9821NE-B03(NEC)(PC-9821NE,PC-9801NS/A用12MB)	¥10,000
U7078	NP34-4M(I/O)(PC-9821NE2,ND,NP用4MB)	¥4,000
U0718	PC-9821N-B01(NEC)(PC-9821NE2,ND,NP用4MB)	¥2,000
J0027	PC-9821N-B02(NEC)(PC-9821NE2,ND,NP用8MB)	¥4,000
R0140	PC-9821LD-B02(NEC)(PC-9821NE3,LD,NA7用8MB)	¥4,000
R0129	LD34-8M(I/O)(PC-9801NE3,LD,NA7用8MB)	¥4,000
U7086	PC-9821NA9-B01(NEC)(PC-9821NB,LA,NA用8MB)	¥6,000
J0578	ENB-8M(ﾒﾙｺ)(PC-9821NB,LA,NA用8MB)	¥6,000
J0158	PIO-98T34-4M(I/O)(PC-9801LS,9801T/W2用4MB)	¥8,000
U0099	PC-9801T-11U(NEC)(PC-9801T/FS用4MB)	¥8,000
U0088	PC-9801CS-02(NEC)(PC-9801CS用2MB)	¥4,000
J0471	PIO-CS134-4M(I/O)(PC-9801CS用4MB)	¥8,000
U0787	PIO-ES34-3M(I/O)(PC-9801ES2,5用3MB)	¥6,000
U0080	PC-9801RA-11(NEC)(PC-9801RA21,51用2MB)	¥4,000
U0053	MRA-8000(ﾒﾙｺ)(PC-9801RA21,51用8MB)	¥14,000
U0677	PC-9801DS-02(NEC)(PC-9801DS用2MB)	¥4,000
U0054	EDS-4000L(ﾒﾙｺ)(PC-9801DS用4MB)	¥8,000
U0006	PIO-DA134-4M(I/O)(PC-9801DA用4MB)	¥8,000
U7168	EDA-12M(ﾒﾙｺ)(PC-9801DA用12MB)	¥20,000
J0351	PC-9801FX-01(NEC)(PC-9801FX用2MB)	¥4,000
U7079	FS34-8M(I/O)(PC-9801FS・FX用8MB)	¥14,000
U0093	PC-9801FA-01(NEC)(PC-9801FA用2MB)	¥4,000
U0041	EFA-4000(ﾒﾙｺ)(PC-9801FA用4MB)	¥8,000
U0738	EFA-6000(ﾒﾙｺ)(PC-9801FA用6MB)	¥12,000
U0589	FA34-8M(I/O)(PC-9801FA用8MB)	¥14,000
J0085	EFA-10M(ﾒﾙｺ)(PC-9801FA用10MB)	¥18,000
U0050	EAB-4000(ﾒﾙｺ)(PC-9801BX.BA,PC-9821AE,AP用4MB)	¥8,000
U7094	EAB-10M(ﾒﾙｺ)(PC-9801BX.BA,PC-9821AE,AP用10MB)	¥18,000
J0450	EXB-8M(ﾒﾙｺ)(PC-9801BA2,BS2,BX2用8MB)	¥10,000
U0897	PC-9821A-B01(NEC)(PC-9821AP用4MB)	¥7,800
U0058	BA34-8M(I/O)(PC-9801BX,BA,PC-9821AE,AS,AP用8MB)	¥14,000
J0576	EAC-4M(ﾒﾙｺ)(PC-9821AP2,AS2用4MB)	¥10,000
U0684	PC-9821A-B03L(NEC)(PC-9821AN,AP3,AS3,XE10,CB2用8MB)	¥4,000
U0079	PC-9801-61U(NEC)(増設RAMサブボード2MB)	¥3,500
U0876	XMC-2000(ﾒﾙｺ)(増設RAMサブボード2MB)	¥3,500
J0109	PC-9821A-B02L(NEC)(増設RAMサブボード4MB)	¥2,000
U0039	XRB-4000S(ﾒﾙｺ)(増設RAMサブボード4MB)	¥8,000
U7076	XMC-8000(ﾒﾙｺ)(増設RAMサブボード8MB)	¥12,000
U7120	EMF-4M(ﾒﾙｺ)(PC-9821XE10,XA10,CB3,CX2,BA3用4MB)	¥4,000
R0097	NE-SIM32-H8M(I/O)(PC-9821XE,XS用8MB)	¥4,000
R0125	NE-SIM32-H32M(I/O)(PC-9821XE,XS用32MB)	¥14,000
U0774	PC-9821XA-B01ｾｯﾄ(NEC)(PC-9821XT,XA用4MB×2)	¥4,000
R0141	NE-SIMXA-4M×2(I/O)(旧Pentium対応4M×2/8M)	¥4,000
U0012	PIO-EX134S-2(I/O)(PIO-シリーズへ増設用2MB)	¥4,000
U0199	MRL-4000(ﾒﾙｺ)(PC-98RL2,5用4MB)	¥8,000
J0305	PIO-98H34-4M(I/O)(PC-H98用4MB)	¥8,000
U0004	EHR-4000(ﾒﾙｺ)(PC-H98model60/70/100用4MB)	¥8,000
J0329	EHS-8000(ﾒﾙｺ)(PC-H98model60/70/100用8MB)	¥14,000
U0599	EHS-12M(ﾒﾙｺ)(PC-H98model用(100は除く)12MB)	¥24,000
U0812	EMJ-2000L(ﾒﾙｺ)(汎用2MB)	¥4,000
U7119	EMJ-4000R(ﾒﾙｺ)(汎用4MB)	¥8,000
U7027	EMJ-6000L(ﾒﾙｺ)(汎用6MB)	¥12,000
U0894	EMJ-8000L(ﾒﾙｺ)(汎用8MB)	¥14,000
U0973	EP-SIM-4M(I/O)(PC-386/486シリーズ用4MB)	¥8,000
J0311	VCA-4M(ﾒﾙｺ)(CONTURA用4MB)	¥4,000
J0020	2432-Y(IBM)(ThinkPad230CS用4MB)	¥4,000
U0423	VEM8MTP530(ビックサイエンス)(ThinkPad530用8MB)	¥8,000
J0531	AP-SIM326-4M(I/O)(Macintosh用4MB)	¥3,000
J0529	AP-PWC-4M(I/O)(PowerBook160/180用4MB)	¥8,000
J0544	ADM-16MPB(アドテック)(PowerBook用16M)	¥12,000
U7047	Dyna Book-8MB(東芝)(Dyna Book用8MB)	¥10,000
U0904	ﾊﾝｽﾃｯｸSIMM8MB(ﾊﾝｽﾃｯｸ)(DOS/V用8MB)	¥5,800

周辺機器

注文No.		
J0010	PC-9821A2-E02(NEC)(98用1MBFDｲﾝﾀｰﾌｪｲｽ)	¥6,000
J0111	PC-9821A-E01(NEC)(PC-9821AP2,AS2用ウィンドウアクセラレータボード)	¥7,980
J0202	PC-9801N-J02(NEC)(B4680インターフェイスカード(NX/C・NE用))	¥4,000
J0167	PC-9801N-25(NEC)(B4680インターフェイスパックT(10BASE-Tに接続)ﾉｰﾄ)	¥7,980
J0048	PC-9801-108(NEC)(B4680インターフェイスボード/ガイド欠)	¥5,000
U0651	PC-H98-B04(NEC)(B4680インターフェイスボード/ガイド欠)	¥8,000
J0148	B5ｶｾｯﾄ(ｷｬﾉﾝ)(LBP-B406E,LBP-B406G用)	¥5,000
N0068	PC-9821A-U01(NEC)(ﾏｲｸﾛﾌｫﾝ)	¥1,000
Z0164	PCNCC4(エプソン)(ﾉｰﾄ用キャリングケース)	¥3,000
U0721	PC-PR201/65-11(NEC)(PC-PR201/65用ｶﾗｰｷｯﾄ)	¥2,000
N0012	PC-PR201X-04(NEC)(PC-PR201X/65A用シートフィーダ)	¥3,000
N0023	PC-PR201X-03(NEC)(PC-PR201X/65A用トラクターフィーダ)	¥4,000
N0032	PC-PR201X-08(NEC)(PC-PR201X/65A用ハガキフィーダ)	¥1,000
N0065	PC-PR4000E-05(NEC)(PC-PR4000E用増設ポッパー)	¥11,000
U8002	液晶ペンコム(SHARP)(PI-6000FX(ザウルス):専用モデム付モデル)〈新古品〉	¥28,000
Z0189	PC-98HA-15(NEC)(RS-232Cﾉｰﾄ用ケーブル(ｽﾄﾚｰﾄ))	¥1,000
U0741	PC-9801N-J03(NEC)(SCSIカード)	¥8,500
U0192	PC-9801-87(NEC)(1MBFDインターフェイスボード)	¥8,000
U6006	PC-IN505(NEC)(イメージスキャナ:A6対応/ガイド欠)	¥14,800
J0376	GT-8000(エプソン)(イメージスキャナ(ｶﾗｰ))	¥29,800
U0760	PC-9801-90(NEC)(ビデオキャプチャボード)	¥9,800
J0104	SP-160FS(NEC)(スピーカーシステム)	¥5,000
J0003	PC-9801N-23(NEC)(テンキーボード)	¥2,500
U0746	NT-98N(サンワサプライ)(テンキーボード)	¥1,500
J0316	PC-9821N-U06(NEC)(ポートリプリケータ/PC-9821Na7,NX,NP,NS用)	¥24,800
Z0127	DSK-662(サンワサプライ)(パソコンラック)	¥5,000
N0030	PC-9801N-16(NEC)(大容量バッテリーパック)	¥5,000
J0147	PF-2+A4ｶｾｯﾄ(ｷｬﾉﾝ)(PF-2+A4ｶｾｯﾄ(500枚))	¥10,000
J0588	RYP-256ｾｯﾄ(ﾒﾙｺ)(プリンタバッファ256K(コードレス))	¥25,000
U7020	JYP-256(ﾒﾙｺ)(プリンタバッファ256K)	¥5,000
Z0030	KSW-C(関西電機)(プリンタ切換器 1:2)	¥1,000
U0669	PC-9872R(NEC)(ﾏｳｽ(98用ｶｳﾝﾄ機能付))	¥800
U0988	MO487(Apple)(ﾏｯｷﾝﾄｯｼｭ用キーボード)	¥4,500
J0069	PC-9801-57L(NEC)(モデムボード:98用2400BPS/ガイド欠)	¥2,000
J0113	PC-9801N-J01(NEC)(モデムカード:2400bps)	¥3,000
U7135	MD24FS5(ｵﾑﾛﾝ)(モデム2400bps/ガイド欠)	¥2,000
M0064	V34ES2-W(ﾋｭｰｺﾑ)(モデム28.8Kbps(Win/Dos用))	¥8,500
U0788	AR-336(緑電子)(モデム33.6Kbbs(95対応))〈新品〉	¥14,800
U0603	PC-HF103(NEC)(外付3.5ｲﾝﾁFDD×1+40HD)	¥11,800
U0378	PC-FD321F(NEC)(内蔵3.5ｲﾝﾁFDDﾌｧｲﾙｽﾛｯﾄ用)	¥8,500
U0770	PC-9821B-E01(NEC)(増設3.5ｲﾝﾁFDD(XP,XS,XN用))	¥8,500
U7105	Little-ZFS(緑電子)(外付3.5ｲﾝﾁFDD×2)	¥13,000
U0383	PC-FD512R(NEC)(外付5ｲﾝﾁFDD×2)	¥13,000
U8003	CXA-660-MP(緑電子)(外付CD-ROMドライブ(4)/本体のみ)	¥8,000
J0521	PC-OD502(NEC)(5ｲﾝﾁ光ディスクユニット(650MB):I/F.ケーブル欠)	¥10,000
U0679	JBOXDX2ODP50(ｲﾝﾃﾙ)(オーバードライブプロセッサ)	¥10,000
K0220	JBOXODP486SX20(ｲﾝﾃﾙ)(オーバードライブプロセッサ/ﾏﾆｭｱﾙ欠)	¥5,000
U7087	JBOX486SX-33(ｲﾝﾃﾙ)(オーバードライブプロセッサ)	¥7,000
U0733	PC-9801-67U(NEC)(数値演算プロセッサ)	¥5,000
U0838	80387DX-33(ｲﾝﾃﾙ)(数値演算プロセッサ)	¥8,000
U0678	EMU-98(美鈴ｴﾘｰ)(MIDIインターフェイスアダプタ(RS232C用))	¥6,000

掲載商品以外にも、多数在庫がございます。お問い合わせ下さい。

万一、品切れの際はご容赦ください。(8月25日現在)



ホームページ
http://www.prins.co.jp/

最新価格と目玉商品をすばやくキャッチ!
- 年中無休・24時間アクセスOK!
- 電子メールでのご注文OK!
- メモリー・周辺機器多数在庫!

パソコン通信
TEL.03-3733-1433
(2400〜28800bps)

PCNET パシフィック ネット

通販専用ダイヤル 03-3733-1441

FAX.03-3733-1440

株式会社パシフィックネット　〒144 東京都大田区西蒲田7-20-5 第七醍醐ビル

通販営業時間／月〜金9:30〜19:00 土・日・祝日11:00〜19:30　年中無休

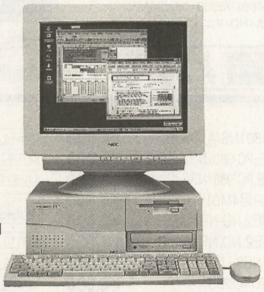
PCアウトレット館大きくなって
開店セール

お一人様
一機種一台と
させていただ
きます

広告の商品は全機種台数限定となります。

広告掲載価格はすべて税別です

NEC 98VALUE STAR



PC-9821V16/S5 C2A7
超特価¥148,000
CPU:Pentium166 RAM:16MB ディスプレイ:17インチ
HDD:1.6GB CD ROM:6倍速 モデム:28.8kbps
OS:Windows95 ソフト:一太郎6/ロータス1-2-3

PC-9821V13/S5R B
定価¥328,000 **超特価¥108,000**
CPU:Pentium133 RAM:16MB ディスプレイ:15インチ
HDD:850MB CD ROM:4倍速
OS:Windows95又はWindows3.1の選択方式 ソフト:Word/Excel

PC-9821V13/S7R B
定価¥378,000 **超特価¥128,000**
CPU:Pentium133 RAM:16MB ディスプレイ:17インチ HDD:850MB CD ROM:4倍速
OS:Windows95又はWindows3.1の選択方式 ソフト:Word/Excel

PC-9821V16/M7 C3 タワー型モデル
定価¥403,000 **超特価¥190,000**
CPU:Pentium166 RAM:32MB ディスプレイ:17インチ分離型 HDD:2GB CD ROM:8倍速
モデム:33.6kbps OS:Windows95 ソフト:一太郎7/ロータス1-2-3

PC-9821V13/M7 D2 タワー型モデル
定価¥408,000 **超特価¥157,800**
CPU:Pentium133 RAM:16MB ディスプレイ:17インチ分離型 HDD:1.6GB CD ROM:6倍速
モデム:28.8kbps OS:Windows95 ソフト:Word/Excel

PC-9821V20/M7 D2 タワー型モデル
定価¥690,000 **超特価¥179,800**
CPU:Pentium200 RAM:32MB ディスプレイ:17インチ分離型 HDD:3GB CD ROM:6倍速
モデム:28.8kbps OS:Windows95 ソフト:Word/Excel

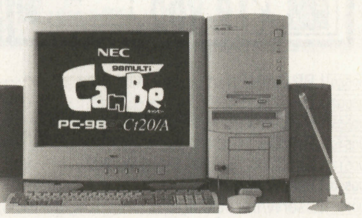
PC-9821V20/M7 E2 タワー型モデル
定価¥720,000 **超特価¥184,000**
CPU:Pentium200 RAM:32MB ディスプレイ:17インチ分離型 HDD:3GB CD ROM:6倍速
モデム:ISDNボード OS:Windows95 ソフト:一太郎7/ロータス1-2-3

PC-9821V166/S7 C 定価¥383,000 **超特価¥218,000**
展示処分品（使用3ケ月程度状態優良、保証書、付属品外箱完備）
CPU:MMX Pentium166 RAM:32MB ディスプレイ:17インチ分離型 HDD:2GB CD ROM:8倍速
モデム:33.6kbps OS:Windows95 ソフト:一太郎7/ロータス1-2-3

FUJITSU FMV DESKPOWER

FMVS21651 定価¥328,000
超特価¥179,800
展示処分品
（使用3ケ月程度状態優良、保証書、付属品外箱完備）
CPU:MMX Pentium166 RAM:32MB HDD:2.1GB
ディスプレイ:15インチ分離型 CD-ROM:8倍速
モデム:33.6Kbps OS:Windows95
ソフト:一太郎7/ロータス1-2-3

NEC 98MULTI/CanBe



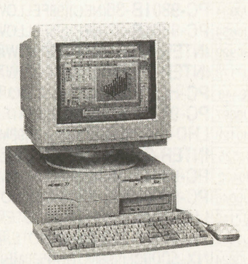
PC-9821Cx13/S7 MB
定価¥478,000 **超特価¥135,000**
CPU:Pentium133 RAM:16MB
ディスプレイ:17インチ HDD:1.2GB
CD ROM:4倍速 4連装 モデム:14.4kbps
OS:Windows95又はWindows3.1の選択方式
ソフト:Word/Works TV機能付 MIDI音源

PC-9821Cx3/S5 TA
定価¥378,000 **超特価¥99,800**
CPU:Pentium100 RAM:16MB
ディスプレイ:15インチ HDD:850MB
CD ROM:4倍速 4連装 モデム:14.4kbps
OS:Windows95 ソフト:一太郎6/Works
TV機能付

PC-9821Cb2/A
定価¥338,000 **超特価¥58,800**
CPU:486DX2/66 RAM:8MB ディスプレイ:14インチ一体型 HDD:420MB CD ROM:2倍速
モデム:14.4kbps OS:Windows3.1 ソフト:Works TV機能付 文字多重放送受信機能

PC-9821Ct20/A A タワー型モデル
定価¥498,000 **超特価¥199,000**
展示処分品（使用4ケ月程度状態優良、保証書、付属品外箱完備）
CPU:Pentium200 RAM:32MB ディスプレイ:17インチ分離型 HDD:1.6GB CD R:読込4倍速、書込2倍速 モデム:33.6kbps OS:Windows95 ソフト:一太郎7

NEC 98MATE



ディスプレイは別売りです

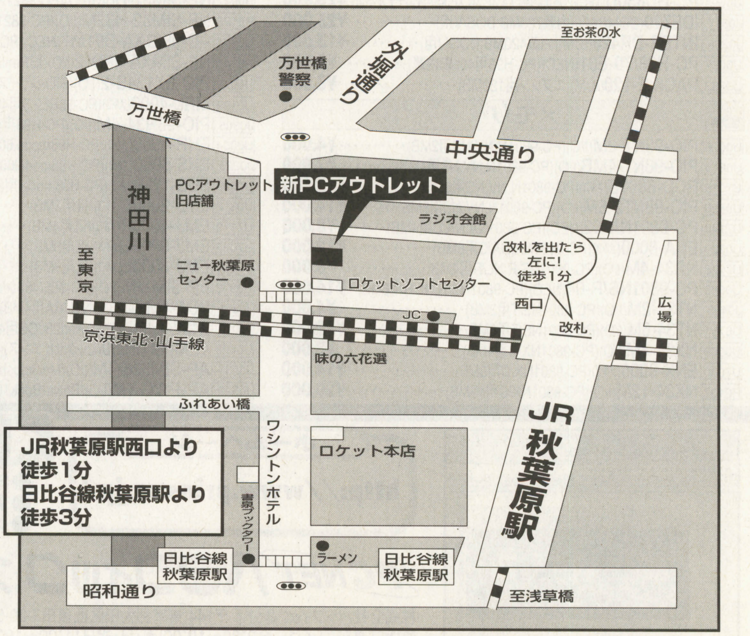
PC-9821Xf/U1
定価¥370,000 **超特価¥51,800**
CPU:Pentium60 RAM:7.6MB FDD:3.5×1台

NEC 98 NOTE

PC-9821Nb7/D5
定価¥358,000 **超特価¥128,000**
CPU:Pentium75 RAM:8MB FDD:3.5×1台
HDD:540MB CRT:DSTN10.4インチ OS:Windows95

ロケット
PCアウトレット

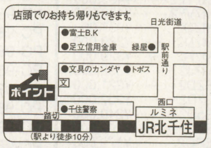
東京都千代田区外神田1-15-14
TEL.03-3257-0036 FAX.03-3257-0394
営業時間 AM10:30〜PM8:00



Computer Station
ポイント

〒120 足立区千住仲町19-8
太陽生命ビル1F
営業時間AM10:30～PM7:00（通販受付 PM7:00まで 日曜・祭日定休）
秋葉原と勝負っ！来店なら…

ご注文・お問い合わせ
☎ 03-3870-9801
24時間プライスサービス
03-3870-9815
FAX見積
03-3888-8298



代金着払いシステム有り！即日発送O.K‼　Microsoft® Official Dealer　セット内容は変更自由です‼

※商品の価格は変動する場合があります！ TELにてご確認下さい。

※写真と商品は一部異なる場合があります。

NEC
PC-9821XV20/W30
RD-17GⅡ (CLEAR)
DIATONE スピーカー
MITSUBISHI
Xvセット

セット特価 ¥299,800

NEC
PC-9821V200/M7C2
PC-9821V200/M7D2
VALUE STAR

特価 ¥279,800
特価 ¥282,800

NEC
PC-9821V200/S7C2
PC-9821V200/S7D2
VALUE STAR

特価 ¥249,800
特価 ¥252,800

NEC
PC-9821V200/S5C2
PC-9821V200/S5D2
VALUE STAR

特価 ¥229,800
特価 ¥232,800

NEC
PC-9821V166/S5C2
PC-9821V166/S5D2
VALUE STAR

特価 ¥196,800
特価 ¥199,800

NEC
PC-9821V16/S5PC2
PC-9821V16/S5PD2
VALUE STAR

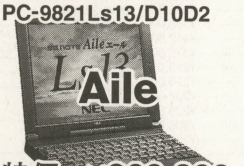
特価 ¥179,800
特価 ¥182,800

NEC
PC-9821Nr166/X30F
PC-9821Nr150/X14F
Lavie

特価 ¥469,800
特価 ¥339,800

NEC
PC-9821Nw150/S20C
PC-9821Nw150/S20D
Lavie

特価 ¥315,000
特価 ¥318,000

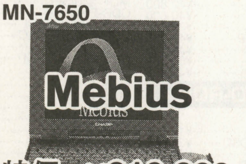
NEC
PC-9821Ls13/D10C2
PC-9821Ls13/D10D2
Aile

特価 ¥209,800
特価 ¥212,800

NEC
PC-9821Nw133/D14C
PC-9821Nw133/D14D
Lavie

特価 ¥229,800
特価 ¥232,800

FUJITSU
FMV-SⅢ231
FMV-SⅢ233
DESK POWER

TEL特価
TEL特価

SHARP
MN-5200Z
MN-7650
Mebius

特価 ¥319,800
特価 ¥349,800

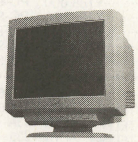
CPU

NEC	PC-9821V16/S5VC2・D2	¥188,000	NEC	PC-9821Nr13/S14	¥219,800
	PC-9821V200/SZC2・D2	¥215,000	IBM	Aptivaシリーズ	TEL特価
	PC-9821V200/MZC2・D2	¥229,800		Think Pad 535 E	¥279,800
	PC-9821Xc16/S5A3・B3	¥175,800	東芝	Satellite Pro440-CDT/1.4	¥328,000
	PC-9821Xc16/S7A3・B3	¥208,000		Satellite Pro460-CDT/2.1	¥378,000
	PC-9821Xa20/W30	¥198,000		Satellite 220-CS/1.4	¥165,000
	PC-9821Xa13/W12	¥118,000		Libretto 60（アプリ付）	¥187,800
	PC-9821RA II 23/W30	¥258,000		Libretto 60（アプリ無）	¥166,800
	PC-9821Nr12/D10	¥169,800	シャープ	Mebiusシリーズ	TEL特価
	PC-9821La13/S14	¥228,000	FUJITSU	FMV-DESK POWER	TEL特価
	PC-9821Ls150/S14C2	¥299,800		FMV-BIBLO	TEL特価
	PC-9821Ls150/S14D2	¥302,800	SOTEC	Win Book SLIM-Z1	¥239,800

CRT

三菱
RD-17GⅡ (CLEAR)

TEL特価

iiyama
MT-8617E

特価 ¥63,800

三菱	RD-17V	~~¥69,800~~
	RD-17GX II (CLEAR)	TEL特価
	RD-15M	TEL特価
ナナオ	E57T-S	¥104,800
	E55D	¥87,800
	E35F	¥58,800
SONY	CPD-17SF9	¥66,800
	CPD-15SF9	TEL特価
iiyama	MF-8617E	¥58,800
	MF-8515G	¥35,800
	MT-8617ES	¥70,800
NEC	KM-174R	¥104,800
	KM-175	¥59,800
	TM-171	¥89,800
TOTOKU	CV-175	¥59,800

プリンター

EPSON
PM-700C

特価 ¥41,800

キヤノン
BJC-455J

特価 ¥43,800

EPSON	MJ-830C	¥29,800
	MJ-930C	¥55,800
	MJ-3000C（カラーキット付）	¥59,800
	MJ-1100	¥56,800
	MJ-510C	¥19,800
	MJ-5100C	¥89,800
	LP-700W	¥44,500

EPSON	MJ-6000C	¥99,800
	LP-8300	¥109,800
アルプス	MD4000J	¥55,800
	MD-1000J	¥34,800
NEC	PC-PR1000/LW	¥44,800
	PC-PR1000E/W	¥35,800
	PC-PR201/65	¥64,800
	PC-PR201/40	¥33,800
	PICTY-200	¥17,800
キヤノン	BJC-35V II	¥29,800
	BJC-240J	¥18,800
	BJC-420J	¥27,800
	BJC-700J	¥45,800
	LBP-740	¥109,800
	LBP-750	¥135,800
	LBP-320	¥54,500

PD・CD-ROM・MO・他

I/O DATA	CDP-TX10/PC IDE	¥29,800
	CDV-TX86	¥29,800
	CDV-PX12	¥25,800
	RM-MO640F	¥72,800
	RM-MO230F	¥48,800
メルコ	MOS-S230	¥37,800
キャラベル	CD-RW6X/PC	¥69,800
パイオニア	PCP-IW	TEL特価
加賀電子	ICD-800PW	¥21,800

ワープロ

SHARP	WD-M700	¥129,800
キヤノン	CW-J1VC	¥117,800
東芝	JW-98GX	¥128,000

MODEM・TA

NEC	IB-55PRO（ボーナスパック）	¥43,800
	IT-55DSU	¥32,800
	IT-65Pro	¥39,800
SONY	SMD-560BW	¥15,800
日本テレコム	MN-128 SOHO/DSU	¥50,800
TDK	DF-3314ES	¥19,800
	MN128-V3/DSU	¥35,800

HDD

ウエスタンディジタル	WDAC-22500（2.5GB）	¥27,800
	WDAC-33100（3.1GB）	¥29,800
	WDAC22000（2.1GB）	¥23,800
	WDAC21600（1.6GB IDE）	¥19,800
	98用取付金具	¥1,980
メルコ	DSC-N2000N（外付2GB）	¥42,800
	DSC-N1200N	¥38,800
キャラベル	AV-1000HG	¥18,500
I/O DATA	HDVS-2G	¥37,800
	HDVS-2G/SPCI	¥48,800
	HDNb-2G	¥52,800
	HDNs-2G	¥52,800

スキャナ

SHARP	JX-250W3	¥39,800
キヤノン	Canoscan300（ソフトキット付）	¥28,800
EPSON	GT-5000WP/S	¥29,800
	GT-8500WIN	¥39,800
	GT-9500WIN	¥69,800

RAM

I/O DATA	Nr64-32M	¥19,800
	NE-SIM×b8M×2	¥11,800
	NE-SIM×b16M×2	¥19,800
ノーブラ	72PIN32MSIMM	¥13,800
	72PIN16MSIMM（ノンパリ）	¥6,800
	EDO-16M	¥6,800
	EDO-32M	¥13,800

デジタルカメラ

EPSON	CP-500	¥65,800
Casio	QV-100	¥46,800
SONY	DSC-F1	~~¥79,800~~

ソフト

マイクロソフト	MS-office97	TEL特価
ジャストシステム	一太郎 Ver8	TEL特価
ロータス	スーパーオフィス96	¥26,800

今月のおすすめ商品

東芝
Satellite Pro430
PA1230C9
Pentium 120MHz
RAM 16MB HDD 1.35GB
11.3"TFT液晶

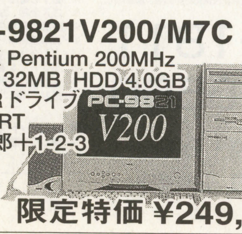
限定特価 ¥198,000

NEC
PC-9821Xc13/S5A2
PC-9821Xc13/S5B2
Pentium 133MHz
RAM 32MB HDD 1.6GB
8倍速CD-ROM
15"CRT
一太郎＋1-2-3 or Word＋EXCEL

限定特価 ¥139,800

NEC
PC-9821RA18/N20
Pentium Pro 180MHz
RAM 32MB HDD 2.0GB
8倍速CD-ROM
Windows NT 4.0

限定特価 ¥138,000

NEC
PC-9821V200/M7C
MMX Pentium 200MHz
RAM 32MB HDD 4.0GB
CD-Rドライブ
17"CRT
一太郎＋1-2-3

限定特価 ¥249,800

※正社員・アルバイト募集中！お気軽にTEL下さい！

納期と価格自信あり！

ポイント激安クレジット
●即決5分、即お持ち帰り　●身分証明書、印鑑持参
●全国どこでも通販クレジット　●スキップ払いも可能

1回	3回	6回	10回	12回	15回	18回
2.5	2.8	3.8	5.3	5.3	8.3	10.1
24回	30回	36回	42回	48回	54回	60回
11.1	15.4	15.4	19.2	20.2	25	26

●表示価格に消費税は含まれておりません。
●広告以外の商品も取り扱っております。お電話ください。
●広告商品はすべてメーカー保証付き新品です。
●現金書留も御利用できます。まずお電話でお申し込み下さい。
●送料は別途いただきます。本州¥1,300、他TELにてお問い合わせ下さい。
●初期不良の交換期間はロングに1ヶ月保証します。
(但し、箱及び添付品等を紛失されますと、保証しかねる場合がございます)

メーカー・販売店様、卸しも致します！　＄即金30,000,000円まで買います。TELお待ちしております。

VISA　NICOS　JCB　AMX　etc.カードでの支払いもOK！

お振込先　三和銀行　千住支店㊗3585676　ポイント

豊富な在庫と安さが自慢です。 全国通販受付中!

PRINTER

NEC
- PC-PR101/80L ¥19,800
- PC-PR101/J100L ¥25,800
- PC-PR101/J200 ¥22,500
- PC-PR101/J300 ¥38,800
- PC-PR101/J400 ¥56,800
- PC-PR201/40 ¥38,800
- PC-PR201/65 ¥69,800
- PC-PR201/65LA ¥94,800
- PC-PR201/87LA ¥153,000
- PC-PR700/55A ¥148,000
- PC-PR700JH ¥187,000
- MULTI WRITER1000LW ¥45,800
- MULTI WRITER2400 ¥278,000
- PC-PR2000X ¥120,000
- PC-PR2200X ¥168,000
- PC-PR2400X ¥270,000
- PC-PR2200NW2 ¥159,800
- PC-PR3000PS/4 ¥305,500
- PC-PR3000PS/4F ¥403,000

EPSON
- PM-700C ¥41,500
- MJ-510C ¥19,800
- MJ-830C ¥28,600
- MJ-930C ¥55,500
- MJ-1100 ¥56,700
- MJ-3000C ¥59,500
- MJ-5100C ¥88,500
- MJ-6000C ¥99,800
- MJ-8000C ¥168,500
- VP-4100 ¥164,000
- VP-5100 ¥229,000
- VP-6000 ¥453,000
- VP-1800 ¥71,800
- VP-1100 ¥42,800
- VP-870 ¥66,000
- VP-600 ¥46,800
- LP-700W ¥44,500
- LP-1700S ¥73,500
- LP-8300 ¥109,500
- LP-9200S ¥175,000
- LP-9300 ¥178,000

CANON
- BJC-35V2 ¥29,500
- スキャナカートリッジ ¥10,300
- BJC-210J ¥18,800
- BJC-240J ¥21,500
- BJC-400J ¥25,800
- BJC-420J ¥27,500
- BJC-455J ¥43,500
- BJC-620JW ¥43,500
- BJC-700J ¥44,500
- BJC-5500J ¥71,800
- LBP-210 ¥37,700
- LBP-220 ¥40,800
- LBP-310 ¥54,300
- LBP-320 ¥54,300
- LBP-430 ¥84,500
- LBP-450 ¥117,800
- LBP-730 ¥135,500
- LBP-740 ¥109,500
- LBP-750 ¥135,500
- LBP-830 ¥168,800
- LBP-930 ¥278,000

FUJITSU
- XJS-400 ¥43,800
- XJ-500 ¥36,400
- XJ-300 ¥16,800
- OPP-3300 ¥34,800

ALPS
- MD-1000J ¥33,500
- MD-2010J ¥42,500
- MD-2300J ¥69,500
- MD-4000J ¥55,000

SHARP
- JX9230 ¥45,000

SCANNER

EPSON
- GT5000WINS ¥33,800
- GT5000WINP ¥33,800
- GT8500WIN ¥44,800
- GT9500WIN ¥98,800
- GT2000WINP ¥29,800
- GT2000WINS ¥29,800
- FS1300WINS ¥52,300

CANON
- キャノスキャン300 ¥34,800
- キャノスキャン600 ¥79,800
- キャノスキャン2700F-DOSV ¥74,800
- キャノスキャン2700F-WIN9 ¥69,800

NEC
- MULTI-READER600 ¥124,800
- MULTI-READER400 ¥59,800

SHARP
- JX250W3 ¥52,000
- JX-150 ¥24,000

ニコン
- クールスキャン2 WIN 外付 ¥67,800
- クールスキャン2 MAC ¥67,800
- クールスキャン2 WIN 内蔵 ¥64,800

ODP

インテル
- JBOXPODP-5V133 ¥31,800
- JBOXPODP-3V125 ¥31,800
- JBOXPODP-3V150 ¥39,800
- JBOXPODP-3V166 ¥55,800
- JBOXPODP-5V83 ¥23,800

メルコ
- HND-33QP ¥11,300
- HNE-33QP ¥11,300
- EUD-HPOM ¥23,800
- EUZ-QOM ¥23,800
- EUF-EPOM ¥23,800
- EUA-QPOM ¥23,800
- HAS-33TP ¥21,800
- EUB-HPOM ¥23,000
- HAS-33QP ¥19,100

NEC

- PC-9821V233/M7D2 ¥321,000
- PC-9821V233/M7VE2 ¥435,000
- PC-9821V233/M7VF2 ¥438,000
- PC-9821V200/MZD2 ¥237,000
- PC-9821V200/M7D2 ¥289,000
- PC-9821V200/M7H2 ¥329,000
- PC-9821V200/M7J2 ¥332,000
- PC-9821V200/SZD2 ¥221,000
- PC-9821V200/S7D2 ¥252,000
- PC-9821V200/S5D2 ¥240,000
- PC-9821V166/S5D2 ¥202,000
- PC-9821V16/S5PC2 ¥179,500
- PC-9821V16/S5PD2 ¥182,500
- PC-9821V16/S5VC2 ¥187,000
- PC-9821V16/S5VD2 ¥191,000
- PC-9821RS20/B20 ¥343,000
- PC-9821RV226/N20 ¥349,000
- PC-9821RA266/N30 ¥302,000
- PC-9821RA233/N30 ¥265,000
- PC-9821RA20/N30 ¥249,800
- PC-9821XA10/K8 ¥125,800
- PC-9821XA12/C12 ¥138,000
- PC-9821XV13/W16 ¥158,000
- PC-9821XB10/F ¥79,000
- PC-9821XC200/M7A3 ¥284,000
- PC-9821XC200/M7B3 ¥287,000
- PC-9821XC200/S7A3 ¥263,000
- PC-9821XC200/S7B3 ¥267,000
- PC-9821XC16/M7A3 ¥219,000
- PC-9821XC16/M7B3 ¥222,800
- PC-9821XC16/S7A3 ¥206,000
- PC-9821XC16/S7B3 ¥210,000
- PC-9821XC16/S5A3 ¥174,000
- PC-9821XC16/S5B3 ¥177,000
- PC-9821XC13/S5A ¥168,800
- PC-9821XC13/M7B ¥188,800
- PC-9821F200/X20 ¥420,000
- PC-9821F166/D20 ¥285,000
- PC-9821C166/D ¥223,000
- PC-9821C233/V ¥338,000

NEC 今月の目玉はこれだ!

- PC-9821V233/M7C2 **¥318,000**
- PC-9821V200/MZC2 **¥234,000**
- PC-9821V200/M7C2 **¥286,000**
- PC-9821V200/SZC2 **¥217,000**
- PC-9821V200/S7C2 **¥249,000**
- PC-9821V200/S5C2 **¥237,000**
- PC-9821V166/S5C2 **¥199,000**
- PC-9821RA266/W30 **¥295,000**
- PC-9821RA223/W30 **¥258,000**
- PC-9821XA20/W30 **¥198,000**
- PC-9821XA16/W16 **¥148,000**
- PC-9821XA13/W12 **¥138,500**
- PC-9821XV20/W30 **¥227,000**
- PC-9821XC13/M7A **¥188,800**
- PC-9821V10/S5KA **¥138,800**
- PC-9821V10/S7KA **¥158,800**
- PC-9821V10/S5KA **¥138,800**
- PC-9821V13/S5RA **¥158,000**
- PC-9821CU13/TB2 **¥164,000**
- PC-9821CU16/HA2·HB2 **¥178,000**
- PC-9821Cr13/TA **¥168,000**
- PC-9821Cb10/TA **¥138,000**
- PC-9821CX2/S15T **¥128,800**

NEC NOTE
- PC-9821NW/150S20C **¥329,000**
- PC-9821NW133/D14C **¥244,000**
- PC-9821NR13/S14 **¥236,000**
- PC-9821NR13/D10A **¥209,000**
- PC-9821NR12/D10 **¥168,000**
- PC-9821LS12/D10C **¥218,000**
- PC-9821NB10/S8 **¥228,000**

- PC-9821C166/CS1 ¥269,800
- PC-9821C166/C ¥202,000
- PC-9821C200/VS2 ¥378,000
- PC-9821C200/CS1 ¥318,000
- PC-9821C200/V ¥318,000
- PC-9821C200/C ¥255,000
- PC-9821V10/C4RA·B ¥138,800
- PC-9821V12/S5RD ¥153,000
- PC-9821V12/S7RD ¥178,000
- PC-9821V13/S7RA ¥178,800
- PC-9821V13/S5E2 ¥163,000
- PC-9821V13S5C3·D3 ¥169,800
- PC-9821Cr13/TB ¥168,000
- PC-9821Cb10/TB ¥138,000
- PC-9821CX2/S17T ¥138,800

NEC NOTE

- PC-9821NR166/X30F ¥437,000
- PC-9821NR166/X30N ¥519,000
- PC-9821NR150/X14F ¥337,000
- PC-9821NW150/S20D ¥337,000
- PC-9821NW150/S20K ¥372,000
- PC-9821NW150/S20L ¥376,000
- PC-9821NW133/D14D ¥247,000
- PC-9821NR15/S14F ¥269,000
- PC-9821NR15/S10 ¥255,000
- PC-9821NR13/S14N ¥283,800
- PC-9821NR13/S14Z ¥243,000
- PC-9821NR13/D14 ¥176,800
- PC-9821NR13/D10B ¥209,000
- PC-9821LS150/S14C2 ¥309,000
- PC-9821LS150/S14D2 ¥312,000
- PC-9821LS13/D10C2 ¥229,000
- PC-9821LS13/D10D2 ¥232,000
- PC-9821LA13/S14 ¥239,000
- PC-9821LS12/D10D ¥218,000
- MC MK22 ¥68,800

富士通
- FMVT-3231, 3 TEL特価
- FMVT-3201, 3 TEL特価
- FMVT-320M1, M3 TEL特価
- FMVT-320D1, D3 TEL特価
- FMVT-3161,3 TEL特価
- FMVS-3231, 3 TEL特価
- FMVS-3201, 3 TEL特価
- FMVS-320B1, B3 TEL特価
- FMVS-31671, 3 TEL特価
- FMVS-31651, 3 TEL特価
- FMVS-C3161, 3 TEL特価
- FMVS-316A1, A3 TEL特価
- FMVNU-151, 3 TEL特価
- FMVNU-131, 3 TEL特価
- FMVNU-13D1, D3 TEL特価
- FMVNP-131, 3 TEL特価
- FMVNC-13D TEL特価
- FMV-56NA5X5 TEL特価
- FMV-55NA5W5 TEL特価
- FMV-53NA5W5 TEL特価
- FMV-53NPW5 TEL特価
- FMV-52NU2W5 TEL特価
- FMV-52NU2Y5 TEL特価

IBM
- THINKPAD 365XD-1J9 ¥248,000
- THINKPAD 385D-3ZJ ¥378,000
- THINKPAD 760XL ¥522,000
- THINKPAD 310 ¥218,000
- THINKPAD 535E ¥268,000
- THINKPAD 560E ¥378,000
- THINKPAD 765D ¥638,000
- APTIVA J3A ¥158,000
- APTIVA J35 ¥178,000
- APTIVA H56 ¥208,000
- APTIVA H6D ¥168,000
- APTIVA B80 ¥218,000
- APTIVA B86 ¥225,000
- APTIVA T71 ¥198,000
- APTIVA T85 ¥248,000
- APTIVA T94 ¥218,000
- APTIVA T95 ¥298,000
- APTIVA T8B ¥245,000
- APTIVA T8C ¥255,000
- APTIVA T8E ¥285,000
- APTIVA T8F ¥295,000
- APTIVA T9D ¥275,000
- APTIVA T9E ¥325,000
- APTIVA TAE ¥365,000
- APTIVA TAF ¥425,000
- PC330-133 ¥138,000
- PC330-100 ¥118,000

SHARP
- MN-8000 TEL特価
- MN-8000D TEL特価
- MN-8000DZ TEL特価
- MN-7760 TEL特価
- MN-7750 TEL特価
- MN-5400D TEL特価
- MN-5500 TEL特価
- MN-5450 TEL特価
- MN-5300D TEL特価
- MN-5200Z TEL特価
- PC-W110 TEL特価
- PC-W100 TEL特価

TOSHIBA
- EQIUM 6260M1 ¥318,000
- EQIUM 5200M1 ¥248,000
- EQIUM 5160D1 ¥208,000
- EQIUM 5200D1 ¥238,000
- ブレッツア 5200MB ¥238,000
- ブレッツア 5166MB ¥195,000
- ブレッツア5133MB ¥158,000
- PA-1229C9 ¥528,800
- PA-1228CW ¥238,000
- PA-1232CW ¥218,000
- PA-1247C9 ¥516,000
- PA-1232C9 ¥338,000
- PA-1251C9 ¥368,000
- PA-1251CA ¥412,000
- PA-1241CA ¥373,000
- PA-1241C9 ¥313,000
- PA-1241SD ¥298,000
- PA-1241S9 ¥238,000
- PA-1230SA ¥225,800
- PA-1230C9 ¥208,000
- PA-1225JD ¥218,000
- PA-1225JC ¥198,000
- PA-1127C9 ¥343,000
- PA-1126C9 ¥398,000
- PA-1124JW ¥308,000
- PA-1125JT ¥188,000
- PA-1240S9 ¥178,000
- PA-1234S9 ¥168,800
- PA-1224JT ¥169,800
- PA-1252JA ¥178,800
- PA-1252J9 ¥171,000
- PA-1237CA ¥158,800
- PA-1225JA ¥88,800
- PA-1225JT ¥70,000

CANON
- INNOVA- 3400DX2 ¥358,000
- INNOVA- 3400DX2-97 ¥378,000
- INNOVA- 3500EX ¥438,000
- INNOVA- 3600CXG ¥258,000
- INNOVA- 3800FX ¥523,000
- INNOVA- 3800EX ¥448,000
- INNOVA- 3800GX ¥588,000
- DUO-2300DS ¥358,000
- DUO-2400DX ¥388,000

PANASONIC
- CF-233PD ¥338,000
- AL-N2T515J5 ¥299,800
- AL-N3T516J5 ¥398,000

EPSON
- VN-516GX ¥488,000

COMPAQ
- ARMADA1510 ¥198,000
- ARMADA1520DM ¥198,000
- ARMADA1550DMT ¥288,000
- ARMADA1580DMT ¥318,000
- ARMADA4150T ¥288,000
- ARMADA4160T ¥328,000
- PRESARIO-3060 ¥258,000
- PRESARIO3070 ¥298,000
- PRESARIO-4190/15 ¥238,000
- PRESARIO-4190/17 ¥268,000
- PRESARIO-8770 ¥368,000

MAC
- PB1400C/133 ¥278,000
- PB2400C/180 ¥368,000
- PM4400/200 (S) ¥188,000
- PM4400/200 (G) ¥218,000
- PM7300/166 ¥198,000
- PM7300/180 ¥203,800
- PM7600/200 ¥255,000
- PM8600/200 ¥388,000
- PM9600/200MP ¥545,000
- PM9600/233 ¥388,000
- PF5280SP ¥158,000
- PF6410/15 ¥198,000

DEC
- HINOTE VP565 ¥318,000
- HINOTE VP567 ¥358,000
- HINOTE VP575 ¥418,000

SONY
- PCVT700MR ¥478,000
- PCG707 ¥478,000
- PCG705 ¥388,000

カシオ
- カシオペア4MB ¥56,300
- カシオペア8MB ¥66,000

HDD/FDD

メルコ
- DSC-N1200N ¥37,800
- DSC-N2000NS ¥49,800
- DSC-D1200P ¥42,800
- DSC-D2000PS ¥49,800
- DSC-S1200 ¥32,300
- DSC-S2000S ¥42,200
- DBI-N1200 ¥29,300
- DBI-N1600 ¥33,100
- DBI-N2000 ¥40,800
- DBI-N2500 ¥44,600
- DBI-N3200 ¥48,500
- DBI-V1200 ¥26,800
- DBI-V1600 ¥30,700
- DBI-V2000 ¥38,300
- DBI-V2500 ¥42,200
- DBI-V3200 ¥46,000
- DBI-V4300 ¥49,800
- DBI-V5100 ¥57,500
- DBI-V6400 ¥65,300
- DNN-T540 ¥30,700
- DNN-T810 ¥34,500
- DNN-T1000 ¥38,400
- DNN-T1400 ¥42,100
- DNN-T2100 ¥53,800
- DNN-R2100 ¥54,400
- DNN-R1400 ¥42,800

ロジテック
- SHD-U4000 ¥75,500
- LHD-U8G ¥206,000
- SHD-N2G ¥37,600
- SHD-2G/NB ¥43,800

I/Oデータ
- HDN-540M ¥33,400
- HDN-810M ¥38,500
- HDNS-1.6G ¥47,800
- HDNB-1.6G ¥47,800
- HDI-3.2G/DV ¥42,800
- HDN-1G ¥40,800
- HDVS-2G ¥38,300
- HDVS-2G-98-3P ¥43,700
- HDVS-2G/SPCI ¥49,800
- HDI-2.1G/98 ¥38,300
- HDI-3.2G/98 ¥49,800

MO/CD-ROM

I/Oデータ
- CDV-AB10 ¥16,300
- CDPS-PX12/PCSC ¥31,000
- MOF-640 ¥69,200
- MOF-640/98-3P ¥76,800
- MOF-640/SPCI ¥79,300
- MOF-230W ¥43,800
- MOF-230W/98-3P ¥47,600
- MOF-230/SPCI ¥53,800
- CDR-PVX24 ¥58,400
- CDR-PVX24/SPCI ¥71,000
- CDR-PVX24/PCSC ¥62,400
- CDR-PVB24 ¥50,700
- CDR-PVB24/SPCI ¥62,400

メルコ
- MOS-S640 ¥69,200
- MOS-D640 ¥80,700
- MOS-S230 ¥38,300
- MOS-D230P ¥49,800
- MOS-A230 ¥43,000
- MON-D230C ¥53,700
- CDS-S16 ¥25,300
- CDI-16FB ¥19,100
- CDN-D8C ¥26,200

富士通
- SMB-640D2 ¥69,800
- SMB-640AT2 ¥67,300
- SMB-640M2 ¥72,800

ロジテック
- LMO-230H ¥43,000
- LMO-230 ¥38,300
- LMO-640F ¥69,200

SONY
- CDU-526R ¥71,800

TEAC
- CD-R400-2 ¥96,000
- CD-R50-2 ¥81,000

リコー
- MP6211SW ¥71,800

増設RAMボード

メルコ
- EMH-16M ¥12,300
- EMH-32M ¥23,000
- EMH-64M ¥44,600
- EMH-E16M ¥13,800
- EMH-E32M ¥26,200
- EMH-E64M ¥50,800
- EMH-E128M ¥99,800
- ESD-16M ¥12,300
- ESD-32M ¥23,000
- ESD-T64M ¥50,800
- EN8-16M ¥13,800
- EN8-32M ¥26,200
- EN8-64M ¥50,800
- ENB-8M ¥9,800
- ENB-16M ¥16,200
- ENB-32M ¥28,500
- ENB-64M ¥53,100
- ENL-8M ¥8,500
- ENL-16M ¥14,600
- ENL-32M ¥26,800
- ENP-8M ¥9,800
- ENP-16M ¥16,200
- ENP-32M ¥28,500
- VD8-T32M ¥22,900
- VD8-16MG ¥13,800
- VS8-16MH ¥13,800
- VS8-32MH ¥30,700
- VI5-8MG ¥8,500
- VI5-16M ¥14,600
- VT5-16M ¥15,300
- VT5-32M ¥27,700
- VT5-64M ¥52,300
- VT6-16M ¥15,300
- VT6-32M ¥29,300
- VT6-64M ¥52,300
- VT7-16M ¥19,100
- VNL-16M ¥13,800
- VNL-32M ¥22,900
- RTL-12M ¥12,300
- VSW-16M ¥13,800
- VSG-16M ¥12,300
- VSG-32M ¥23,000
- VSG-T64M ¥50,800
- VMH-16M ¥12,300
- VMH-32M ¥23,000
- VMH-64M ¥44,700
- VMH-E16M ¥13,800
- VMH-E32M ¥26,200
- VMH-E64M ¥50,800
- VMB-P8M ¥6,900
- VMB-P16M ¥12,300
- VMB-P32M ¥23,000
- VMB-W16M ¥14,600
- VMB-W32M ¥26,800
- VMB-W64M ¥51,600
- VMC-W16M ¥12,300
- VMC-W32M ¥23,000
- VMC-W64M ¥44,700
- ADB-16M ¥12,300
- ADB-32M ¥22,300
- ADB-64M ¥44,700
- APD-16M ¥12,300
- APD-32M ¥23,000
- APD-64M ¥44,700

I/Oデータ
- NE-EDO-8M×2 ¥12,300
- NE-EDO-16M×2 ¥22,300
- NE-EDO-32M×2 ¥44,700
- NE-ECC-8M×2 ¥13,900
- NE-ECC-16M×2 ¥26,200
- NE-ECC-32M×2 ¥50,800
- NE-ECC-64M×2 ¥146,000
- EDO326-4M×2 ¥6,200
- EDO326-8M×2 ¥12,300
- EDO326-16M×2 ¥22,300
- EDO326-32M×2 ¥44,700
- NR64-16M ¥12,300
- NR64-32M ¥23,000
- NR64-64ME ¥44,600
- NB64-8M ¥7,000
- NB64-16M ¥13,900
- NB64-32M ¥26,200
- NB64-64M ¥57,800
- LD34-8M ¥7,000
- LD34-16M ¥13,900
- LD34-32M ¥26,200
- NP34-8M ¥7,000
- NP34-16M ¥13,900
- NP34-32M ¥26,200

CRT

NEC
- X-500 ¥35,800
- PC-KM154 ¥61,500
- PC-KM155 ¥55,800
- PC-TM171 ¥83,500
- PC-KM173R ¥59,800
- PC-KM173R2 ¥65,500
- PC-KM174R ¥95,500
- PC-KM175 ¥76,800
- PC-KM212 ¥253,000

三菱
- RD-17G2C ¥78,500
- RD-17GX2C ¥68,500
- RD-17V ¥64,800
- RD-17M ¥64,800
- RD-21G2 ¥188,000
- RD-21GX ¥158,000

飯山
- MF-8515G ¥34,800
- MF-8517E ¥52,800
- MF-8617E ¥57,800
- MF-8617ES ¥62,700
- MT-8621E ¥136,800
- MT-8617E ¥63,500
- MT-8617ES ¥72,800
- MT-8621E ¥143,800
- LP-1013 ¥258,800

SONY
- CPD-15SF9 ¥45,700
- CPD-17SF9 ¥66,500
- CPD-20SF3 ¥158,000
- CDM-17SE2T ¥103,000
- CDM-20SE3T ¥268,000
- LMD-1041 ¥188,000

ナナオ
- E35F ¥53,500
- E53F ¥78,000
- E55D ¥89,500
- E57T ¥115,000
- E57TS ¥117,000
- E65T ¥273,000
- E66T ¥299,800
- E75F ¥183,800
- E141L ¥271,000

富士通
- FMV-DP84YZ ¥33,800

FAX MODEM

SONY
- SMD-V340W ¥13,800
- SMD-560IW ¥19,800
- SMD-344EPW ¥47,800
- SMD-341EPW ¥41,300

MAP
- MPM-971 ¥19,800

オムロン
- MA-2814 ¥15,800
- ME-3314B ¥19,800

NEC
- PC-IT65D1P ¥41,800
- PC-IT64S1P ¥32,100
- PC-IT55D1 ¥34,500
- PC-IT25D1 ¥25,800

ワープロ

NEC
- JX-50MA ¥98,800
- JX-70MA ¥139,800
- JX-55MA ¥114,800
- JX-30SA ¥72,800
- JX-5500BS ¥62,800
- CA-1000T ¥73,800

SHARP
- WD-M600 ¥89,800
- WD-M700 ¥105,800
- WD-MR1 ¥128,800
- WD-J100 ¥54,800
- WD-G200 ¥93,800
- WD-C10 ¥79,800

TOSHIBA
- JW-98GX ¥119,800
- JW-V810 ¥84,800
- JW-V600 ¥78,000
- JW-V850 ¥98,800
- JW-V855 ¥117,800
- JW-F550 ¥59,800

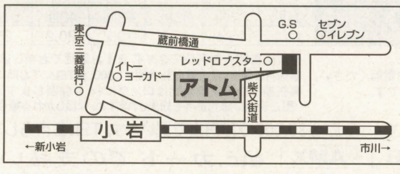
富士通
- LX-4500 ¥89,800
- LX-4500NT ¥109,800
- LX-B110J ¥64,800

CANON
- CW-J1VC ¥93,800
- CW-J1VG ¥98,800

PANASONIC
- FW-U1C80 ¥93,800
- FW-U1P633L ¥95,800
- FW-U1C30 ¥64,800

● 保証：全商品メーカー保証付。
● 到着後1週間以内の初期不良は確認の上、交換いたします。
※ 価格には5%の消費税がかかります。
※ 価格表示のないものは、お問い合せ下さい。

お知らせ 従業員・パート募集中!



パソコンショップ
アトム

☎ 03-5668-1811
FAX 03-5668-5560

〒133 江戸川区北小岩1-3-6
営業時間：9:00~19:00　定休日：日曜祝日

通信販売のお支払い方法

振込銀行 ▶ 東京三菱銀行市川支店
口座：普通1234561　口座名義：アトム

※ お振込手数料はお客様のご負担になります。
※ 商品は、ご入金が確認され次第発送させていただきます。
※ 必ずお電話（FAX）でご注文してからご入金下さい。
※ ご入金後、お約束日までに発送致します。
※ 商品の在庫の関係上お約束日にお届け出来ない場合があります。
※ お申込み後一週間以内にご入金してください。
※ ご入金後のキャンセルはご遠慮してください。
※ 品切れになる場合があります。必ずお電話で在庫確認をしてお申込下さい。
※ 金額には送料は含まれておりません。別途送料がかかります。
送料（1個口）：本州1,000円 その他1,200円
（沖縄、離島は別途料金になります。お気軽にお問い合せ下さい。）

■ クレジット（分割、ボーナス一括払い）・リース・代金引替も承っております。
詳しくはお問い合せ下さい。

回数	3	6	10	12	15	24	36	48	60
手数料	2.6	3.0	4.2	4.89	6.5	10.0	14.3	18.9	24.3

シスペック通販部

IMPACT! インパクト
☎03-5294-3741
FAX.03-5294-3744

通信販売のご案内

◆銀行振込
必ず「電信扱い」でご入金下さい。ご入金確認後、即、商品発送または発注の手配となります。振込手数料はお客様負担となります。
お振込先▶東京シティ信用金庫 秋葉原支店 普通540003 インパクト

◆超低金利クレジット（下記の表は通販のみとなります）
クレジット用紙をお送り致しますので、ご記入・ご捺印の上、返送して下さい。契約完了次第、商品発送の手配となります。

回数	1	3	6	10	12	18	24	30	36	48	60
手数料(%)	1.8	2.3	3.0	4.3	4.6	7.2	9.5	12.0	14.0	18.0	23.5

◆現金書留
書留到着後、即、商品発送または発注の手配となります。

●掲載の価格には、消費税（5%）・送料は含まれておりません。
●ご注文の前に、必ず電話・FAX等で、金額・お支払い方等を確認の上、送金するようお願いいたします。
●お客様のご都合による、返品・キャンセルはご容赦下さい。

◆代金着払
商品到着時に、配達員に代金をお支払い下さい（但し、別途手数料がかかります）。又、未成年の方はご両親の承諾が必要となります。
※一部お取り扱い出来ない商品・地域がありますのでご確認下さい。

●年中無休 ㊥10時～㊰7時●

★今欲しいから今買って、お支払は冬のボーナス一括払い！★（手数料0%）

お買得！インパクの特価

オリジナル・ノート FIC-5000/TP133
●Pentium（133MHz）
●メモリ 32MB（EDO）
●HDD 1.3GB ●FDD内蔵
●10倍速CD-ROM内蔵
●12.1"DSTN液晶、800×600
●Windows95/NETSCAPE NAVIGATOR3.01インストール済
¥193,000

オリジナル・ミニタワー、モニタセット FIC-500/P133 &17"
●Pentium（133MHz）
●メモリ 32MB(EDO)
●HDD 2GB
●10倍速CD-ROM内蔵
●Windows95/NETSCAPE NAVIGATOR3.01インストール済
¥168,000

NEC PICTY100L
●Windows対応カラープリンタ
¥9,800

EPSON MJ-830CS
●マッハジェット カラープリンタ
●Windows95/3.1専用
●ディズニー・プリントスタジオ「ミッキーと仲間たち」付属
¥29,800

デスクトップ

NEC	VALUESTAR PC-9821V223/M7C2	¥334,000
NEC	VALUESTAR PC-9821V223/M7D2	¥334,000
NEC	VALUESTAR PC-9821V223/M7E2	¥489,000
NEC	VALUESTAR PC-9821V223/M7F2	¥489,000
NEC	VALUESTAR PC-9821V200/M7C2	¥299,000
NEC	VALUESTAR PC-9821V200/M7D2	¥299,000
NEC	VALUESTAR PC-9821V200/M7C2	¥349,000
NEC	VALUESTAR PC-9821V200/M7J2	¥349,000
NEC	VALUESTAR PC-9821V200/MZC2	¥248,000
NEC	VALUESTAR PC-9821V200/MZD2	¥248,000
NEC	VALUESTAR PC-9821V200/S7C2	¥279,000
NEC	VALUESTAR PC-9821V200/S7D2	¥279,000
NEC	VALUESTAR PC-9821V200/S5C2	¥250,000
NEC	VALUESTAR PC-9821V200/S5D2	¥254,000
NEC	VALUESTAR PC-9821V200/SZC2	¥228,000
NEC	VALUESTAR PC-9821V200/SZD2	¥231,000
NEC	VALUESTAR PC-9821V166/S5C2	¥218,000
NEC	VALUESTAR PC-9821V166/S5D2	¥218,000
NEC	◎VALUESTAR PC-9821V16/S5VC2	¥197,000
NEC	◎VALUESTAR PC-9821V16/S5VD2	¥197,000
NEC	VALUESTAR PC-9821V16/S5PC2	¥189,000
NEC	VALUESTAR PC-9821V16/S5PD2	¥189,000
NEC	98MATE X PC-9821Xc16/M7A3	¥240,000
NEC	98MATE X PC-9821Xc16/M7B3	¥243,000
NEC	98MATE X PC-9821Xc16/S7A3	¥225,000
NEC	98MATE X PC-9821Xc16/S7B3	¥228,000
NEC	98MATE X PC-9821Xc16/S5A3	¥189,000
NEC	98MATE X PC-9821Xc16/S5B3	¥193,000
NEC	98MATE R PC-9821Rv226/N20	¥366,000
NEC	98MATE R PC-9821Ra223/N30	¥285,000
NEC	98MATE R PC-9821Ra223/W30	¥280,000
NEC	CEREB PC-9821C233/V	¥279,000
NEC	CEREB PC-9821C200/VS2	¥393,000
NEC	CEREB PC-9821C200/V	¥262,000
NEC	CEREB PC-9821C200/C	¥198,000
NEC	◎CEREB PC-9821C166/CS1	¥210,000
NEC	◎CEREB PC-9821C166/C	¥235,000
COMPAQ	PRESARIO 4190-15"	¥268,000
COMPAQ	PRESARIO 4190-17"	¥298,000
COMPAQ	PRESARIO 3070	¥308,000
Panasonic	◎WOODY PD CF-233PD	極秘特価
IBM	Aptiva T8B	¥278,000
IBM	Aptiva T8C	¥288,000
IBM	Aptiva T8E	¥315,000
IBM	Aptiva T8F	¥325,000
IBM	Aptiva T9D（CRT別売）	¥305,000
IBM	Aptiva T9E	¥361,000
IBM	Aptiva TAE	¥397,000
IBM	Aptiva TAF	¥463,000
Fujitsu	◎DESKPOWER TⅢ23（1・2）	極秘特価
Fujitsu	◎DESKPOWER TⅢ23（3）	極秘特価
Fujitsu	◎DESKPOWER TⅢ20（1・2）	極秘特価
Fujitsu	◎DESKPOWER TⅢ20（3）	極秘特価
Fujitsu	◎DESKPOWER TⅢ16（1・2）	極秘特価
Fujitsu	◎DESKPOWER TⅢ16（3）	極秘特価
Fujitsu	◎DESKPOWER SⅢ20（1・2）	極秘特価
Fujitsu	◎DESKPOWER SⅢ20（3）	極秘特価
Fujitsu	◎DESKPOWER SⅢ23（1・2）	極秘特価
Fujitsu	◎DESKPOWER SⅢ23（3）	極秘特価
Fujitsu	◎DESKPOWER SⅢ167（1・2）	極秘特価
Fujitsu	◎DESKPOWER SⅢ167（3）	極秘特価
Fujitsu	◎DESKPOWER SⅢ165（1・2）	極秘特価
Fujitsu	◎DESKPOWER SⅢ165（3）	極秘特価

ノート

NEC	Lavie PC-9821Nw150/S20C	¥358,000
NEC	Lavie PC-9821Nw150/S20D	¥362,000
NEC	Lavie PC-9821Nw133/D14C	¥242,000
NEC	Lavie PC-9821Nw133/D14D	¥245,000
NEC	Aile PC-9821Ls150/S1C2	¥358,000
NEC	Aile PC-9821Ls150/S1D2	¥362,000
NEC	Aile PC-9821Ls13/D10C2	¥235,000
NEC	Aile PC-9821Ls13/D10D2	¥237,000
SHARP	Mevius MN-5500	¥336,800
SHARP	Mevius MN-7760	¥458,000
SHARP	Mevius MN-7750	¥348,000
SHARP	Meviusジャンボ MN-8000	¥608,000
SHARP	Meviusジャンボ MN-8000DZ	¥478,000
Fujitsu	FMV-BIBLO NU13D	極秘特価
Fujitsu	FMV-BIBLO NU13	極秘特価
Fujitsu	FMV-BIBLO NU15	極秘特価
Fujitsu	FMV-BIBLO NP13	極秘特価
Panasonic	Let's NOTE AL-N2T515J	極秘特価

※ 型番の前の、◎は新製品、★はお買得品のマークです。

モニタ

NEC	PC-KM175	¥65,000
NEC	★D-171R	¥73,800
NEC	PC-TM171	¥95,000
NEC	JC-1574VM	¥32,800
飯山	MF-8515G	¥35,500
飯山	MF-8517E	¥52,000
飯山	MF-8617E	¥58,800
飯山	MF-8617ES	¥64,000
飯山	MT-8617ES	¥72,800
飯山	MT-8617E	¥64,500
飯山	MT-8521E	¥135,800
飯山	MT-8621E	¥144,000
三菱	RD-17GⅡ Clear	¥82,800
三菱	RD-17GXⅡ Clear	¥72,000
三菱	RD-17M	¥45,800
三菱	RD-17V	¥63,800
三菱	RD-21GⅡ	¥193,000
ロジテック	LCM-17EX	¥55,000
ロジテック	LCM-15FS	¥30,800
ソニー	CPD-15SF9	¥45,800
ソニー	CPD-17SF9	¥65,500
ソニー	CPD-20SF3	¥158,000

プリンタ

アルプス	MD-2300（S・J）	¥68,000
アルプス	MD-1000J	¥33,800
キヤノン	BJC-455J	¥48,800
キヤノン	BJC-240J	¥19,800
キヤノン	BJC-420J	¥29,500
キヤノン	BJC-35VⅡ	¥32,500
キヤノン	BJC-620JW	¥45,800
キヤノン	BJC-5500J	¥73,000
キヤノン	BJC-700J	¥49,800
キヤノン	LBP-210	¥34,000
キヤノン	LBP-310	¥48,500
エプソン	LP-700W	¥43,800
エプソン	LP-9200S	¥182,000
エプソン	LP-8300	¥118,000
エプソン	LP-1700S	¥76,000
エプソン	MJ-8000C	¥175,000
エプソン	MJ-6000C	¥105,000
エプソン	MJ-5100C	¥91,000
エプソン	MJ-3000C	¥63,000
エプソン	MJ-510C	¥19,500
エプソン	◎MJ-510CS	¥22,500
エプソン	MJ-930C	¥56,800
エプソン	PM-700C	¥41,300
エプソン	VP-1100	¥43,000
HP	LaserJet5L	¥41,800
HP	HP DeskJet694C	¥22,000
NEC	★PICTY80L	¥17,300
NEC	PICTY300	¥29,900
NEC	PICTY400	¥48,800
富士通	XJ-620	¥27,500
富士通	XJS-400	¥42,800

スキャナ

エプソン	★GT-5000WINP＋双方向パラレルI/Fセット	¥35,300
エプソン	GT-5000WINS	¥29,800
エプソン	GT-2000WIN（P・S）	¥21,800
エプソン	★GT-8500WIN	¥39,800
エプソン	GT-9500WIN	¥97,000
エプソン	FS-1300WIN（P・S）	¥45,800
HP	ScanJet5P	¥41,000
HP	ScanJet5P SCSI	¥45,000
キヤノン	CanoScan600	¥81,000
シャープ	◎JX-150	¥21,500
NEC	MultiReader300S	¥37,500

デジタルカメラ

エプソン	◎CP-500	¥64,800
エプソン	★CP-200	¥37,800
NEC	PC-DC200K	¥56,000
カシオ	◎QV-11	¥28,500
カシオ	QV-300	¥55,000
パナソニック	COOL SHOTⅡ	¥47,800
コダック	DC120ズーム	¥98,000
チノン	ES-3000	¥44,500
キヤノン	PowerShot600	¥84,800
キヤノン	PowerShot350	¥47,800
オリンパス	C-800L	¥95,000
オリンパス	C-410L	¥58,800

CD-ROM

メルコ	CDS-S16	¥25,500
I・Oデータ	CDV-PX12	¥26,000
I・Oデータ	CDC-TX86	¥29,800
松下	KXL-803AN	¥37,800
松下	KXL-800AN	¥34,500
キャラベル	CD-RW6X/Pro	¥80,800
キャラベル	CR-R46DX/Pro	¥108,000
リコー	MP-6200	¥69,800
リコー	MP-6211S	¥76,800

掲載の価格は8月18日現在のものです
最新の価格は☎でお問い合わせ下さい

MO

ロジテック	LMO-P420PS	¥48,500
ロジテック	LMO-480S	¥36,500
ロジテック	LMO-230H	¥41,500
ロジテック	LMO-230H/B	¥47,800
ロジテック	LMO-640SⅡ	¥66,500
I・Oデータ	MOF-230	¥46,500
I・Oデータ	MOP-230/PCIDE	¥49,800
緑電子	UM-523R	¥39,800
メディアインテリジェント	MMO-230VB	¥36,500
メディアインテリジェント	MMO-640（W・B）	¥66,800

ハードディスク

ロジテック	◎SHD-U4000	¥81,000
ロジテック	SHD-U3200	¥59,000
ロジテック	SHD-U2000	¥40,000
ロジテック	SHD-N2G	¥39,500
ロジテック	SHD-2000NB	¥45,000
ロジテック	SHD-2000NP	¥53,800
メルコ	DSC-N2000NS	¥47,500
メルコ	DSC-D2000PS	¥47,500
I・Oデータ	HDVS-2G/98ⅢP	¥44,000
I・Oデータ	HDVS-2G/SPCI	¥50,000

モデム／TA

オムロン	ME3314B	¥18,000
オムロン	ME3314A	¥15,800
オムロン	ME3314C	¥28,800
NEC	PC-IT55D1	¥33,500
NEC	PC-IT25D1	¥25,800
NEC	PC-IT65D1P	¥40,800
TDK	◎DF3314BZ	¥23,500
ロジテック	LFM-336BL	¥15,500
ロジテック	LPM-FM336	¥21,500
I・Oデータ	DFML-336	¥16,000
I・Oデータ	PCML-336	¥19,800

プロッタ

ローランドDG	DXY-1150	¥95,000
ローランドDG	DXY-1250	¥117,500
ローランドDG	DXY-1350	¥147,500
ローランドDG	GRX-310	¥335,000
ローランドDG	GRX-3500	¥293,800
ローランドDG	★GRX-4500	¥368,500
ローランドDG	★DPX-2700A	¥461,000
ローランドDG	PNC-910	¥147,500
ローランドDG	PNC-960	¥242,500
ローランドDG	PNC-1210	¥465,000
ローランドDG	PNC-1860	¥886,800
ローランドDG	★PNC-950	¥275,500
ローランドDG	★PNC-1200	¥513,500
ローランドDG	★PNC-5000	¥438,000
ローランドDG	★STX-7（ステカ）（カッティング）	¥41,500
ローランドDG	★MDX-3（モデラ）	¥98,800
グラフテック	★FP-8200	¥472,000
グラフテック	★FP-8300	¥371,800
グラフテック	FP-9100	¥558,000
グラフテック	FP-9200	¥425,000
グラフテック	GX-3100	¥628,000
グラフテック	MP-5300	¥141,800
HP	デザインジェット330（A1）	¥195,000
HP	デザインジェット330（A0）	¥299,800
HP	330用カラーアップグレードキット	¥93,000
HP	デザインジェット350C（A1）	¥265,000
HP	デザインジェット350C（A0）	¥369,800
HP	デザインジェット700（A1）	¥418,800
HP	デザインジェット700（A0）	¥558,800
HP	デザインジェット750CPlus（A1）	¥558,800
HP	デザインジェット750CPlus（A0）	¥698,800

MIDI

ローランド	ミュージ郎 SC-88PRO	¥77,800
ローランド	ミュージ郎 SC-88VL	¥62,500
ローランド	ミュージ郎 SC-88ST・SP	¥52,000
ローランド	ミュージ郎 SC-88ST	¥46,500
ローランド	ミュージくん	¥28,500
ローランド	ビデオくん	¥77,500
ローランド	S-MPU-ⅡN	¥15,800
ローランド	S-MPU-ⅡAT	¥17,800
ローランド	PC-160	¥19,500
ヤマハ	CBX-100W	¥75,000
ヤマハ	CBX-90（W・M）	¥62,000
ヤマハ	CBX-90B（W・M）	¥46,500
ヤマハ	CBX-10（W・M）2	¥30,800
ヤマハ	CBX-PCC10W	¥30,800
ヤマハ	CBX-CS1（W・M）2	¥62,000
ヤマハ	CBX-K1（W・M）2	¥46,500
ヤマハ	MU90	¥53,800
ヤマハ	MU90R	¥62,000

ラック／チェア

ロアス	RQT-12（17"モニタ対応・フロアラック）	¥14,500
ロアス	RQ-02JR（インテリアテーブル）	¥9,800
ロアス	RG-106N（17"モニタ対応・パソコンラック）	¥15,800
ロアス	RJ-006（17"モニタ対応・パソコンラック）	¥9,800
ロアス	RJ-009（17"モニタ対応・パソコンラック）	¥8,500
ロアス	RZC-02（OAチェア）	¥5,000
ロアス	RZC-03（OAチェア）	¥6,500

▲RQT-12 (W680×D640×H1176mm) ▲RJ-006 (W650×D700×H1348mm) ▲RJ-009 (W800×D690×H1352.5mm)

セット

カラオケ & MIDI セット
FUJITSU DeskPower SⅢ167(1) ＋ミュージくん2
¥280,000

オリジナルノート、印刷セット
FIC-5000/TP133 ＋BJC-35VⅡ
¥227,000

がんばれ初心者、入門セット
台数限定
Performa6410＋15"AV ＋ColerStyleWriter2500
¥214,000

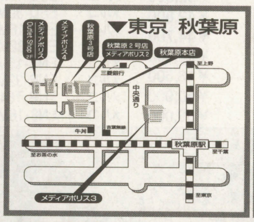
メチャ軽ノートセット
台数限定
PowerBook2400c/180 ＋KXL-800
¥458,800

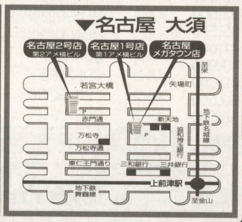
デザイナー御用達、自宅でDTPセット
PowerMac7600/200
＋17インチモニタ ＋キーボードⅡ JIS
＋RAM32MB×2＋LP-1700 ＋ELINK3
＋GT-8500ART＋PageMaker6.0J
＋DynaFontプレミアム30書体（ATM）
クレジット利用もご相談下さい
※その他組合せご相談ください（FAXの方が◎）
¥615,000

店舗

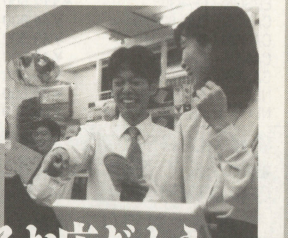
秋葉原 名古屋 相模原 全12店

●秋葉原本店 03-3257-6337
●秋葉原2号店 03-3257-6340
●秋葉原3号店 03-3257-6331
●メディアポリス1 03-3257-6326
●メディアポリス2 03-3257-6385
●メディアポリス3 03-3257-6248
●メディアポリス4 03-3257-6242
●Outlet Shop 03-3257-6328
●相模原店 0427-50-1136
●名古屋1号店 052-263-1629
●名古屋2号店 052-241-0921
●名古屋メガタウン店 052-242-8761





パソコン発信基地 シスペック



全国通販 今すぐお電話を!! 年中無休 AM11:00~PM10:30

TEL 03-5689-5470

FAX 03-5689-5465

全品メーカー保証付新品

代金引換の着払いも可

アクティブならAM11:00からPM10:30まで受付OK!

PC-9821V233/M7 model C2 ¥303,000 D2 ¥306,000 PC-9821V233/M7V model E2 ¥434,000 F2 ¥437,000	PC-9821V200/M7 model C2 ¥277,000 D2 ¥280,000 H2 ¥322,000 J2 ¥325,000	PC-9821V200/S7 model C2 ¥249,000 D2 ¥252,000	PC-9821V166/S5 model C2 ¥203,000 D2 ¥206,000 PC-9821V200/S5 model C2 ¥233,000 D2 ¥236,000	PC-9821V16/S5P model C2 ¥175,000 D2 ¥178,000 PC-9821V16/S5V model C2 ¥179,000 D2 ¥182,000	PC-9821Xc13/S5 PC-9821V200/S7 A2,B2 ¥142,000 C,D ¥239,000
PC-9821Xv13/W16 PC-9821Xv20/W30 ●写真のCRTは別売 ¥143,000 ¥223,000	PC-9821Xa13/W12 PC-9821Xa16/W16 PC-9821Xa20/W30 ●写真のCRTは別売 ¥116,000 ¥147,000 ¥193,000	PC-9821RaII23/W30 PC-9821RvII26/N20 PC-9821Ra266/W30 PC-9821Ra266/N30 NEW ●写真のCRTは別売 ¥252,000 ¥348,000 ¥286,000 ¥293,000	PC-9821V200/SZ model C2 ¥213,000 D2 ¥216,000 PC-9821V200/MZ model C2 ¥233,000 D2 ¥236,000	PC-9821Cu13/E PC-9821Cu16/H PC-9821Ct20/A model A,B ¥159,000 A,B ¥179,000 A,B ¥238,000	PC-9821Xc13/M7 PC-9821V200/M7 A,B ¥148,000 C,D ¥265,000
PC-9821Nr150/X14F PC-9821Nr166/X30F ¥318,000 ¥408,000	PC-9821Nr12/D10 PC-9821Nr13/D10 PC-9821Nr15/S10 PC-9821Nr15/S14F model ¥169,000 A,B ¥199,000 ¥257,000 ¥268,000	PC-9821Nw133/D14 model C ¥228,000 D ¥231,000 PC-9821Nw150/S20 model C ¥310,000 D ¥313,000	PC-9821Ls13/D10 model C2 ¥218,000 D2 ¥221,000 PC-9821Ls150/S14 model C2 ¥300,000 D2 ¥303,000	PC-9821Nr13/D14 PC-9821Nr13/S14 ¥172,000 ¥229,000	FUJITSU-FMV DESK POWER 各モデル TEL特価

プリンター / ディスプレイ / スキャナー

EPSON MJ-510C MJ-830C ¥18,500 ¥28,500	EPSON PM-700C MJ-930C ¥41,500 ¥55,800	CANON BJC-240J BJC-420J ¥19,800 ¥27,500	CANON BJC-35VII BJC-455J ¥30,500 ¥43,500	SONY CPD-15SF9 CPD-17SF9 ¥47,800 ¥67,800	EPSON GT-5000WIN GT-8500WIN ¥29,900 ¥39,800

CPU

メーカー	商品名	特価
NEC	PC-9821C200/CSI	¥292,000
NEC	PC-9821La13/S14	¥234,000
NEC	PC-9821Ra20/N12	¥158,000

プリンター

メーカー	商品名	特価
EPSON	MJ-510CS	¥22,800
EPSON	MJ-830CS	¥31,800
EPSON	MJ-3000C	¥63,800
EPSON	MJ-5100C	¥88,800
EPSON	MJ-6000C	¥99,500
EPSON	MJ-8000C	¥168,500
EPSON	LP-700W	¥42,800
EPSON	LP-1700S	¥64,800
EPSON	LP-8300	¥112,500
CANON	BJC-620JW	¥44,800
CANON	BJC-700J	¥49,500
CANON	LBP-220	¥42,500
CANON	LBP-320	¥56,500
NEC	PC-PR101/J300	¥39,800
NEC	PC-PR101/J400	¥49,800

ディスプレイ

メーカー	商品名	特価
三菱	RD-17GX II CLEAR	¥69,800
iiyama	MF-8617E	¥58,500
iiyama	MT-8617E	¥63,800
iiyama	MF-8617ES	¥63,800
iiyama	MT-8617ES	¥71,800

HDD

メーカー	商品名	特価
メルコ	DSC-N1200N	¥36,800
メルコ	DSC-N2000NS	¥44,800
メルコ	DSC-U2000P	¥48,200
メルコ	DSC-S2000S	¥35,000
メルコ	DSC-U2000	¥38,100
メルコ	DBI-N1200	¥25,500
メルコ	DBI-N1600	¥28,800
メルコ	DBI-N2000	¥32,500
メルコ	DBI-N2500	¥35,500
メルコ	DBI-N3200	¥41,000
メルコ	DBI-N4300	¥48,900
メルコ	DNN-T1400,R1400	¥39,500
メルコ	DNN-T2100,R2100	¥50,500
メルコ	DNN-T3200,R3200	¥56,100

モデム

メーカー	商品名	特価
TDK	DF-3314BZ	¥23,900
TDK	DF-3314ES	¥20,500

スキャナー

メーカー	商品名	特価
EPSON	GT-2000WINP	¥21,000
EPSON	GT-9500WIN	¥71,900
EPSON	FS-1300WIN	¥46,800

CD MO PD

メーカー	商品名	特価
メルコ	MOS-S640	¥55,800
メルコ	MOS-D640P	¥64,900
メルコ	MOS-S230	¥32,900
メルコ	MOS-D230P	¥42,800
メルコ	MON-D230C	¥44,700
メルコ	CDS-S24	¥24,000
メルコ	CDI-24FB	¥18,600
メルコ	CDS-R2W6R	¥50,900
メルコ	CDS-U24C	¥39,000

メモリー

メーカー	商品名	特価
メルコ	EMF-P32MH	¥15,500
メルコ	EMF-32MH	¥24,200
メルコ	EMW-P16MH	¥11,600
メルコ	EMW-P32MH	¥15,500
メルコ	EMW-P64MH	¥30,200
メルコ	EMW-16MH	¥13,600
メルコ	EMW-32MH	¥22,700
メルコ	EMW-64MH	¥43,600
メルコ	EMH-16MH	¥11,600
メルコ	EMH-32MH	¥19,400
メルコ	EMH-64MH	¥37,700
メルコ	EMH-E16MH	¥12,900
メルコ	EMH-E32MH	¥22,800
メルコ	EMH-E64MH	¥44,300
メルコ	ESD-16MH	¥11,600
メルコ	ESD-32MH	¥21,200
メルコ	ENL-16MH	¥13,200
メルコ	ENL-32MH	¥24,800
メルコ	ENB-16MH	¥13,300
メルコ	ENB-32MH	¥24,800
メルコ	ENB-T64MH	¥42,200
メルコ	EN8-16MH	¥11,800
メルコ	EN8-L32MH	¥21,200
メルコ	EN8-T64MH	¥41,900
メルコ	EN8-32MH	¥21,500
メルコ	EN8-64MH	¥41,600

NECオプション

メーカー	商品名	特価
NEC	PC-9821V-FD2	¥11,800
NEC	PC-9821XA-E02	¥11,800
NEC	PC-9821-RA-FD1	¥11,800
NEC	PC-FD321DH	¥15,400
NEC	PC-9801-86	¥19,000
NEC	PC-9801-118	¥16,900
NEC	PC-9821-C3-B02	¥21,200
NEC	PC-9821-CB2-B03	¥29,800
NEC	PC-9821-CB2-B05	¥22,600
NEC	PC-9801-100	¥15,400
NEC	PC-9821X-B09	¥26,200
NEC	PC-9821XA7-B01	¥15,400
NEC	PC-9821XA7-B02	¥29,800
NEC	PC-9821XA7E-B01	¥15,400
NEC	PC-9821XV20-B01	¥18,300
NEC	PC-9821X-B03	¥42,800
NEC	PC-9821X-B03-01	¥22,600
NEC	PC-9801-125	¥22,500

●掲載以外の商品も多数扱っております。お気軽にお問い合せ下さい。
●価格、在庫は常に変動しておりますので、必ずTEL又はFAXにてご確認下さい。
●初期不良の場合は新品交換致します。●表示価格には消費税は含まれておりません。
●振込手数料はお客様負担となります。 ●送料が別途必要となります。

Active アクティブ

〒113 東京都文京区本郷4-7-12 カバサワビル1F
TEL.03-5689-5470 FAX.03-5689-5465

お振込先	三和銀行 本郷支店	普通	3822967	(有)アクティブ
	郵便振替口座	10160-10297171		

クレジットもご利用頂けます															
回数	1	3	6	10	12	15	18	20	24	30	36	42	48	54	60
%	2.62	2.8	3.5	4.8	5	8	9.5	10	10.5	14.5	15	19	20	24	26

情報ハウス新企画!!

情報ハウスではパソコンやソフト販売と並行し全国のパソコンユーザーの方の紙面上におけるコミュニケーション及び情報収集等の場として超シンプルな3種類の情報紙発行を企画中です3紙共同じような内容ですが、各自で所有中のパソコンで若干相違しています。現在の愛用機活用状況やゲーム、プログラムなどの面白情報意見などユーザーの方の投稿記事を中心に編集サイドの記事を加えて展開予定です。特に旧型機種ユーザーの方には，希少価値があるかも？

（10月か11月頃スタートの隔月発行）

＊クリエイター98　1部￥1500
（16/32ビットPC-98でDOS. BASICを中心に使用中のユーザー対象）

＊2Dライセンス　1部￥1500
（MSX. X1. PC-88などマイコン時代先駆型パソコンユーザー対象）

＊フリートークJr.　1部￥1500
（特にジャンルの区別はありませんがWindowsを中心に使用中のユーザー対象）

（詳しい内容，参加要項は80円切手5枚同封の上，情報ハウス企画係まで）

そふとぷれすって新旧数種類のパソコンを所有するユーザーにはとても便利だし，古〜いゲームソフトをさがしてる人には超役立ち もちろんPC-98だけのユーザーにだってオススメ!!

中古パソコン&ソフト全国通販SHOP
情報ハウス
☎0462(57)1605

全国通販 買取OK!!

ゲームソフト&パソコンは情報ハウスにおまかせ!!

ゲームユーザーに大人気!!

そふとぷれす

ユーザーに大好評の特価で販売致します根強い人気のある旧型パソコン及びPC-98やWINDOWS機等で使用します現物ゲームソフトの在庫と価格を掲載しましたソフト在庫リスト**そふとぷれす**（随時発行で月3〜5回位）をご希望の方は情報ハウスリスト係までお申込み下さい。 ⇨ 1部￥1500
また毎月1回3ケ月間計3回リスト送付のぷれすパック3（￥3000）6ケ月間計6回リスト送付のぷれすパック6（￥5000）も便利です。

そふとぷれす対象ソフト（お捜しソフト見つかるかも？）
＊MSX1／2　＊PC-9801（5／3.5）
＊FMタウンズ　＊PC-9821CD　＊PC-88
＊Windows機　＊X68000　＊X1　他

＊今後いろいろな機種のゲームソフトを取扱いどんどん充実させていく予定ですが，リスト送付時点で機種によっては品切れ等により掲載出来ない場合があります。何卒ご了承下さい。

ゲームソフト買取中で〜す

下記の機種用ゲームソフトを大募集しています。情報ハウス買取係までどんどん送って下さい。

＊PC-98シリーズ（CD/5/3.5）　＊PC-8801／VAシリーズ
＊FMタウンズ　＊FM77／AV　＊X68000／MZシリーズ
＊MSX1／2　＊X1／turbo　＊Sファミ・プレステ・サターン
＊Windows用（3.1・95・ハイブリッド）　＊マスターシステム，マークⅢ
＊DOS／V　＊Macintosh（DOS／V・Mac用は日本語マニュアル付のみ）

＊FM7用5インチソフト　＊PC-6601用FDソフト　＊MSX1箱，説なしロムカセット
＊98用5インチ2DDソフト　＊X1用テープ版ソフト　＊MSX・X68000用関連書籍
＊音楽／グラフィック各ツールなど（ソフトだけでもパソコン類とセットでも買取りOK!!）

INFORMATION↓

好評です!!ゲームソフト在庫リスト
＊**そふとぷれす**（1部）⇨￥1500（送，税込）
（＊ぷれすパック3 ￥3000　ぷれすパック6 ￥5000）

ぷれすパックなら1回の申込みで毎月（3ケ月又は6ケ月）リスト送付，手間いらずで割安なのでおすすめ!!
お申込みは現金書留か定額小為替（郵便局窓口で販売中）でお願いします。為替は無記名で送って下さい。

お願い（宅配便かゆうパックでお送り下さい）
買取品を送られる場合は，住所，氏名，電話番号，品名を書いたメモを同封して下さい。18才未満の方は保護者の方の代理申込みになります。（運転免許証，学生証，パスポート，保険証いずれかのコピーも必ず同封して下さい）

お知らせ（近郊の方はぜひご利用下さい。）
10月より持ち込みでも買取りが可能になります。なお一部買取りが出来ない品もありますので，お手数ですが事前に電話でご連絡の上，お越しください。（FAXや封書，ハガキによる見積り依頼も大歓迎です。）

パソコン&周辺機器 買取実施中!!

ゲームソフトもOK!!

PC-9821〜・PC-88FA〜 FMTOWNS・X68000〜 MSX2〜・X1turboなどなど 完動品なら外箱なしでもOKです。

Computer Communication　AM11:00〜PM6:00
情報ハウス
神奈川県座間市入谷4−6−1−807
TEL0462(57)1605（第2，4土・日・祝 休業）〒228
FAX0462(57)1605（10月よりFAXは0462(57)1610に変ります。）

情報ハウスは店舗販売は行なっておりません。

FAX・封書・ハガキによるお問合せ大歓迎!!

2000年には10兆円超える大市場の「DVD」拡売対策に、ぜひこの一冊。

好評発売中

DVD &DVC入門基本18章

持木一明 著
●A5判 定価 1,529円（税込）

デジタル・ビデオ・ディスク

マルチメディア時代の主役と目されるDVDをはじめ、DVC、デジタル衛星放送など、家庭にもデジタル技術が押し寄せている。

本書は、DVDの誕生から基本原理、将来の姿までDVDをまるごと解説するとともに、同じデジタル技術を応用したDVCやデジタル衛星放送など幅広く取り上げている。また、著作権やソフトウエアなどデジタルメディア社会への影響についても解説している。

図やイラスト、写真を豊富に使いAVファンはもとより、販売関係者、関連エンジニアの方々にも役立つ内容となっている。

■主な内容

●ビデオ技術の概略●家庭用デジタル技術●デジタル信号の基礎●DVDの概要●DVDディスク●DVDの信号処理●DVDプレーヤ●DVDの発展性●DV方式の概要●●DVカセット●DVの信号処理●DVの機構系●DV方式の応用●デジタル放送●パソコン・ネットワークとの融合●デジタルビデオと著作権●デジタルビデオとアーカイブ●デジタル映像革命

電波新聞社販売部
FAXによる注文も受付けます。FAX03-3445-6101（ブック急便 送料380円）
〒141 東京都品川区東五反田1−11−15

魔窟流超高額買取り、ナパーム特価で販売中！

アイ・ツー東京1号店

リサイクル専科
〜電脳魔窟本舗〜

アイ・ツー専科宣言

無個性なパソコンのデパートやスーパーはサヨウナラ
アイ・ツーはすべての店舗を,専科に特化し,ますますセグメント化するユーザーの要求に,答えます.
DOS/V専科・FM専科・Mobile専科に続き,IBM専科・SOHO専科・ネットワーク専科・リサイクル専科と続々NEW OPEN!

★買取り金額・販売金額の最新情報満載！ http://www.i-two.com ★

今が売り時！今が買い時！だから アイ・ツー の下取り交換システムが大好評.

売りたいパソコン ＼ 買いたいパソコン	デスクパワー FMVSⅢ1653	デスクパワー FMVTⅢ203	BIBLO FMVNC13D	APTIVA Aptiva T8C	APTIBA Aptiva T95	ThinkPad535E 2606-36J	Libretto60CTA PA1252JA
FMV5DSE53 (P120 15'モニター)	¥137,000	¥243,000	¥94,800	¥194,800	¥224,800	¥197,800	¥103,000
FMVSⅡ1671 (M-P166 17'モニター)	¥620,000	¥168,000	¥19,800	¥119,800	¥149,800	¥122,800	¥28,000
FMTWFFSJ1 (DX4-100 15'モニター)	¥172,000	¥273,000	¥129,800	¥229,800	¥259,800	¥232,800	¥138,000
Aptiva730 (DX4-100 15'モニター)	¥177,000	¥283,000	¥134,800	¥234,800	¥264,800	¥237,800	¥143,000
AptivaJ3A (P133 15'モニター)	¥127,000	¥233,000	¥84,800	¥184,800	¥214,800	¥187,800	¥93,000
PC-9821V13S5C3 (P133 15'モニター)	¥122,000	¥228,000	¥79,800	¥179,800	¥209,800	¥182,800	¥88,000
PC-9821Ap3/C8W (DX4-100 モニター無し)	¥170,000	¥276,000	¥127,800	¥227,800	¥257,800	¥230,800	¥138,000
Libretto20CT (DX4-75, 7.2' TFT)	¥187,000	¥293,000	¥144,800	¥244,800	¥274,800	¥247,800	¥153,000

（価格表は9月1日現在のものです.上記商品以外も買い取り・販売を行っております.詳しくはTELにて.）

パソコンソフトもアミューズメントも絶好調！高額買取り致します.

■パソコンソフト

MSフライトシミュレータ Ver6.0(日本語版)	¥4,500
信長の野望 将星録	¥4,200
花火職人になろうの豪華版	¥3,800
魔性の貌	¥3,000
悪夢95	¥3,000
放課後マニアクラブ	¥3,000
To Heart	¥2,800
ファーランドサーガ 時の道標	¥2,800
教育実習	¥2,800
同棲	¥2,500

■PC-98ソフト

VIPER CTR CD版	¥3,000
メタドールA1	¥3,000
ラブエスカレーター	¥3,000
彼女達の事情	¥2,500
GOKKO参上	¥2,500
SRARS	¥2,500
ブルーアイズ	¥2,500
カース・イン・キャンパス	¥2,200
拘束 悦びの淫声	¥2,200
しゃぶり姫 陰の章	¥2,200

■プレイステーション

ときめきメモリアル(限定版)	¥7,000
同級生2 エクストラボックス	¥5,000
ダービースタリオン	¥3,800
ファイナルファンタジータクティクス	¥3,600
サガ・フロンティア	¥3,500
同級生2	¥3,500
エルフを狩るモノたち	¥3,200
ストリートファイター EX plus アルファ	¥3,000
モンスターファーム	¥3,000
西暦1999 ファラオの復活	¥2,500

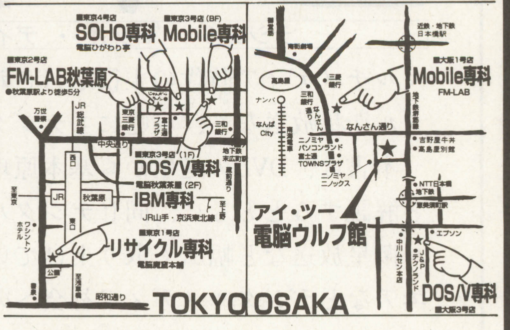
■PC-FX

ときめきカードパラダイス	¥4,500
キャンキャンバニーエクストラDX	¥4,000
鬼神童子ZENKIFXヴァジュラファイト	¥4,000
続・初恋物語 修学旅行	¥4,000
Piaキャロットへようこそ	¥4,000
アルバレアの乙女	¥3,800
スパークリングフェザー	¥3,500
アニメフリークFX Vol.4	¥3,000
同級生2	¥3,000
ブループレイカー	¥2,800

（価格表は9月1日現在のものです.）

アイ・ツー東京買い取りセンター
03-3254-1214
東京都千代田区神田佐久間町1-17

買いたいアナタは まずお電話下さい!
激安中古品・全品動作保証付き
※必ず在庫と価格をお電話でご確認下さい!
03-3254-1214
東京都千代田区神田佐久間町1-17



売りたいアナタは

アイ・ツー買取り＆下取りシステム

●迅速査定,送料金手数料当社負担（但しお支払い時）

1
宅急便, 郵便小包で商品をお送り下さい.
（所要日数2〜3日）
お近くの方は, 身分証明書を持って直接お持ち込み下さい.
※下取りご希望の方は, 事前にお電話下さい.
※着払いのお荷物は受付できませんのでご注意ください.

2
荷物が到着次第査定し, 買取り金額を往復ハガキでご連絡します.
（所要日数1〜2日）
※即日査定が原則ですが, 都合により多少お時間をいただく場合があります.
※下取りご希望の方は, 交換差額をお電話でご連絡します.

3
ハガキをご返送下さい. 買取り金額をご了解いただける場合, 振込口座をご指定ください. 買取り金額をご了解いただけない場合, お荷物をお返しします. （送料はご負担いただきます）

4
ご指定の口座へお振込します. 送金手数料は当社が負担します. ご指定いただいた口座の番号や名義人等に間違いがあった場合, 再手続きの手数料はご負担いただきますのでご注意下さい.
※ハガキの到着順にお振込手続きいたしますので, お早めにご返送下さい.

★ここを読んでネ★

*高額買取りのコツは…（買取りのお・約・束）
その1…箱,説明書をそろえよう
その2…高校生以下の人は,保護者の承諾が必要!
その3…付属品は有るだけつける.（箱,説明書,CDの帯など）
その4…できるだけキレイにして売ろう.（ピカピカに.）
その5…CD-ROMは,キズが有ると買取り出来ません.（大事にね.）
その6…いらなくなったら,すぐ売ろう.（売り時が大事! 早さは命!）
その7…買取り金額は市場の相場によりドンドン変わります. 従って,お電話でお答えした金額は,その日限りとさせて頂きます.
その8…アイ・ツーで売ろう!（これが1番大事.）

●ソフトは箱,説明書がないもの,破損のひどいもの,ディスクやCDにキズのあるものは買取りできませんのでご注意ください.
●パソコン本体,周辺機器は箱がなくても買取りいたしますが,輸送の際の破損については責任を負いかねますので,慎重に梱包してお送り下さい.
●18才未満の方は保護者の方がお申込み下さい.
●箱の中に,名前・住所・TEL・生年月日・商品名を書いた紙を入れて送って下さい. 無い場合は買取りできませんのでご了承下さい.
●ソフトの場合は5本以上でお送り下さい.

……キリトリセン……キリトリセン……
この券をご持参の方、お送りの方に限り、全商品買取金額10%UP

買取UP券
〜10%UP〜
査定前に商品と一緒にお渡し下さい
(H9.9.30まで)

年中無休

Information & Interface
株式会社アイ・ツー

パソコン大募集!!

お客様送料は当店で負担致します。

（ヤマト便を必ずご利用下さい。） ※一部負担出来ない商品もあります。

パソコン本体

■9801NEC	売価
DS/U2 (386.SX)	¥ 1.2万
DA/U2 (386.DX)	¥ 1.6万
FA/U2 (486.16MH)	¥ 1.9万
BX/U2 (486.20MH)	¥ 2.8万
BX2/U2 (486.25MH)	¥ 3.2万
BX3/U2 (486.33MH)	¥ 3.5万
BX4/U2 (486.66MH)	¥ 3.9万

■9821NEC	売価
V/7 (Peht.75)	¥ 6.5万
V/10 (Pent.100)	¥ 8.5万
V/13 (Pent.133)	¥10.5万
XA/7 (Pent.75)	¥ 7.5万
XA/10 (Pent.100)	¥ 9.5万
XA/13 (Pent.133)	¥11.5万

■EPSON	売価
486SE (486.25MH)	¥ 2.8万
486SR (486.33MH)	¥ 3.2万
486NAS (486ノート)	¥ 4.5万
486NAU (486ノート)	¥ 5.5万
486NAV (486ノート)	¥ 7.2万

■FMTWII	売価
Fresh･E (486.CRT付)	¥ 7.2万
Fresh･ET (486.CRT付)	¥ 8.2万

■9821NEC	売価
Ce2 (486.CRT付)	¥ 5.2万
Cs2 (486.CRT付)	¥ 5.8万
Cb/2D (486.一体型)	¥ 5.4万
Cb2/T (486.一体型)	¥ 7.6万
CX2 (486.一体型)	¥ 9.2万
Cb 10 (P.100.一体型)	¥10.8万
CU10 (P.100.一体型)	¥11.8万

■98ノート	売価
NS/R (486.16MH)	¥ 4.5万
NA/C (486.カラー)	¥ 6.2万
NX/C (486.カラー)	¥ 6.9万
Lt/3 (486.win3.1対)	¥ 8.9万
Ne3/3 (486.win3.1対)	¥10.5万
Nb7/C8 (p100.win95)	¥14.8万

■DOS/V	売価
IBM (486.一体型)	¥ 6.2万
IBM (486.DX4)	¥ 6.2万
IBM (Pent.100)	¥ 7.9万
FMV (486.一体型)	¥ 6.2万
FMV (486.DX4)	¥ 6.2万
FMV (Pent.100)	¥ 7.9万

■DOS/Vノート	売価
各社 (486.DX2)	¥ 5.9万

■MSX2+	売価
HB-XDJ/FS-A1WX	¥ 2.4万
HB-XV/FS-A1WSX	¥ 2.8万
FS-A1ST (16ビット対)	¥ 3.5万
FS-A1GT (16B.MID内)	¥ 5.6万

■8801&ゲーム機	
MA2 (8M.2HD)	¥ 1.0万
MC2 (8M.CD)	¥ 1.2万
P.station	¥ 1.5万
SATURN	¥ 1.5万

■Mac	売価
LC575	¥ 5.6万
LC588	¥ 5.6万
LC630	¥ 5.6万
P.Mac	¥ 6.9万

■CZ	
CZ881C	¥ 4.0万
CZ888C	¥ 4.5万
CZ-604C (スカジ.2M)	¥ 4.5万
CZ-634C (16MH.2M)	¥ 7.9万

周辺機器

■CRT	売価		売価		売価
KD854N	¥ 0.8 万	TV454	¥ 2.6万	CMTA14	¥ 1.0万
CU14FD	¥ 0.8万	KM153	¥ 2.8万	CPS14	¥ 1.6万
KD881	¥ 1.0万	マルチ15"	¥ 2.5万	CZ-603D	¥ 1.8万
KD1511	¥ 1.2万	マルチ17"	¥ 4.2万	CZ-613D	¥ 3.5万

■プリンタ					
PR101系	¥ 0.8万	MJ系	¥ 1.0万	Msx系	¥ 2.2万
PR201系	¥ 1.5万	BJ系	¥ 1.0万	FM系	¥ 1.2万
EPSON系	¥ 1.0万	Mac系	¥ 2.0万	CZ系	¥ 1.0万

■その他					
メモリー -	¥ 0.8万	外付HDD	¥ 0.4万	88マウス	¥ 0.2万
アクセラ B	¥ 0.8万	内蔵HDD	¥ 0.8万	98マウス	¥ 0.2万
FM音源	¥ 0.6万	外付FDD	¥ 0.8万	MSXマウス	¥ 0.2万
PCM音源	¥ 1.2万	ODP	¥ 0.6万	DOS/Vマウス	¥ 0.2万

☆只今在庫が不足しています（緊急買い取り宣言中）

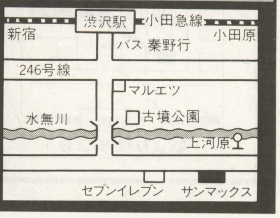
買い取ります（当店で広告販売している商品は特に高くかいとります。）
PC98、DOS/V、Mac、EPSON、X68K、FMTWII、8801、MSX2＋、周辺機器
一部、買い取り・下取り出来ない商品もあります。　※発送はクロネコ等をご利用ください。
（A4用紙に、〒・住所・氏名・TEL・機種名等を書いた紙を入れて下さい。）

SUNMAX
サンマックス
お支払いは便利な代金引き換えです。
納品は一部の地域を除き2.6万以上
無料配送です。　税不要/手数料要

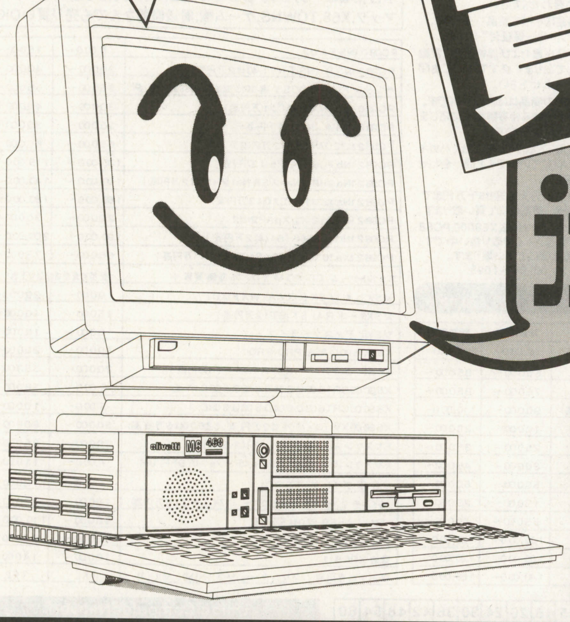
営業時間／
平　　日／AM10:30〜PM7:10
土・日・祭／AM10:30〜PM6:00
定 休 日／　毎週水曜日

〈振込先〉中栄信用金庫
渋沢支店（普）　0342685

259-13神奈川県秦野市戸川376-1 MSビル　1F
TEL. 0463-75-5240　FAX 0463-75-5242



買取り価格はお気軽に
電話にてご相談ください!



まだまだ使える僕を有効利用してね!

買取り専門

●パソコン売るなら・・・・・

コンピューター買取センター

ノートパソコン
高額買取り
いたします!

■FAX■コピー■ワープロ■パソコン■CAD

送料無料!
着払いでドンドンお送りください
業者の方も大かんげい

廃棄処分
不良品・不用品
引取、完全破砕いたします

◆コンピューター買取センター　TEL.082-282-8656

広島市南区東雲2丁目16の6　◆営業時間:AM10:00〜PM19:00〈定休日:日曜日〉

NEW-HITソフトを 新品特価で 全国通販

特典（ソフトのみ）
- 3万円以上 500円引き
- 5万円以上1000円引き
- 10万円以上2000円引き

Windows95 or 3.1

SLG, RPG, その他一般

17,670円ガンダムバーチャルモデラーPro, 16,800円ビジュアル科学セット3巻パック,
各14,100円TEOもうひとつの地球ーフインフインわくわくセット, 中国ツインパック,
海洋ツインパック, デジタル攻略セット三国志Ⅴ,
バリュー信長・将星録&天翔記Withパワーアップ KIT,
バリューWinning Post3&2Withパワーアップ KIT,
各12,480円戦国ツインパック(信長の野望将星録＋太閤立志伝2),
スポーツツインパック(ウイニングポスト3＋ゴルフ大会),
新世紀エヴァンゲリオン～鋼鉄のガールフレンド, 三国志Ⅴ,
各11,800円太平洋戦記for Win95, TEO-もうひとつの地球,
11,300円MS-Flight Simulator Ver6.0日本語版,
各10,780円A列車5, 柿木将棋Ⅱ, AI囲碁6, 花火職人になろう豪華版,
バリュー大航海時代3&2, デジタル攻略セット大航海時代Ⅲ,
各10,120円ファーランドストーリー四つの封印, GOLDシヴィライゼーションⅡ日本語版,
手談対局, 対局囲碁好敵手, 金沢将棋95, 森田将棋'97,
各9,280円ザ・コンビニまるごとセット(3作品をセット限定品)
各8,530円サイバーストーム完全日本語版, クラシックロード4,
天下統一乱世の覇者クロニクルバリューパック, フライトコマンダー,
マスターオブモンスターズバリューパック, シビィライゼーションⅡガイド付,
銀河英雄伝説ⅣEX, RPGツクール95,
各8,230円FALLEN HAVEN, インターナショナルラリーチャンピオンシップ,
天地無用！登校無用, あやかし忍伝くの一番,
マジック・ザ・ギャザリング完全日本語版, 電影少女,
バーチャファイター2, 電脳戦記バーチャロン,
ブリッツシュトラーセ, スーパーユーロファイター2000, アンク2,
各7,980円エーベルージュ・スペシャル～恋と魔法の学園, ジェットファイターⅢ,
三国志演義2～赤い壁の戦い, フリートークスタジオ, 倉龍,
ルナテックドーン～Passnge～トレジャーセット, サラブレッドブリーダー97,
クオヴァディス～イベルカーツ戦役, DIABLO(E)マニュアル付, かわいい女,
ファーランドサーガ～時の道標, 魔法使いになる方法～夢見る星の物語,
アマランス1, マスターオブモンスター魔導王の試練,
水滸伝～天導一〇八星, 太閤立志伝Ⅱ,
大戦略マスターコンバット, 新テーマパーク日本語版,
ハイパープラネット2, 馬なり1ハロン劇場3・DX, 俳句の達人,
各7,390円すべての道はローマに通ず, ラヴ・セラピー,
グランプリマネージャーⅡ, ルナテックドーン, ワールド・コンクエスト,
A列車で行うⅣ, Sierra Pro Pilot, 毛利元就～,
The SettlersⅡ, ロードラッシュ, バーチャコップ,
各6,980円スターダイバーズ, 快刀乱麻, ラストガーディアン2～黄泉の封印,
コマンド&コンカー完全日本語版, 花火職人になろう普及版,
大航海時代Ⅱ, 野球道3・初回限定版,
魔法少女プリティサミー前篇, 後篇, フライトアンリミテッド,
EVER BRUME, インクレティブルマシーン3, 闘神伝2,
各6,450円新英雄伝説レギュラー版, 大逆鱗Ⅱ, ロードモナークPRO,
サクラ大戦デジタルデータ集電脳記録初回限定版(セガ),
メビウスリンク2EXTENDED REVISION, アルファリンク,
ルナテックドーン開かれた前途, Jaja馬カルテット(限定版は8,230円),
スレイヤーズはいぱあ(各5,580円スレイヤーズはいぱあ・TV, NEXT,)
各6,150円ザ・コンビニANOTHER WOLD, アンジェリークSP2,
ときめきメモリアルスクリーンセーバー集Vol.4・どきどきびっくり箱豪華版,
トラフィック・コンフュージョンⅡ, ザレジェンド オブ EDEN2,
ソーサリアンフォーエヴァー・レギュラー版, ムーンドラゴン,
各5,780円ウイザーズハーモニーfor win95, メビウスリンク2,
シムシティ2000スペシャルエディション, シムタウン, ザ・コンビニ,
新世紀エヴァンゲリオンコレクターズディスクVol.1～Vol.2,
新世紀エヴァンゲリオンスクリーンセーバーV2初回版,
新世紀エヴァンゲリオンコレクターズVol.1, 2, 3, 4, 5,
各5,530円ザ・バスフィッシング, スカイターゲット,
トレインシュミレーターJR四国①, 京浜急行, 東武東上線,
各5,350円時を超えた手紙, 黄金の羅針盤, 琥珀色の遺言,
ロードス島戦記ー灰色の魔女, ロードス島戦記Ⅱ～五色の魔竜,
ディスクトップのメイドさん第2巻シンディ限定版,
各5,120円ワンだーLifダッシュ, ガジェット完全版,
日本の名峰パノラマ紀行第四集谷川連峰, 第五集八ヶ岳連峰,
各4,880円親子で楽しむルーブル美術館, 麻雀の先生, Dear Cat,
スーパーエアーコンバット蒼空の覇者, 戦略プロ野球97球春バリュー廉価版,
真サムライスピリッツ, ジャングルパーク, Diar Dog,
タイトーレトロアーケードパック, 将棋倶楽部,
各4,630円将棋倶楽部, AIC VISUAL FILES.1,
雀道Ⅱ廉価版, タクティクスオウガコンプリートワークス,
各4,120円ときめきメモリアルスクリーンセーバー集Vol.1～Vol.4(どきどきびっくり箱),
政界立志伝サンクスパック, 自動車だいすきトミカワールド,
各3,530円お父さんのための将棋, お父さんのための釣り,
各3,230円酒楽97, 日本百名山第1集(シンフォレスト),
パチンコmini Vol.1, Vol.2(ハネ物タイプとセブン機),
2,500円たまごっちCD-ROM, 銀河英雄伝説スクリーンセーバー1,
各2,140円ぷよぷよreprice edition, Klik&PlayゲームコレクションⅡ,

Windows95・18禁ソフト

各8,530円無人島物語X外伝, VIPER－F40限定版,
各7,720円ブランマーカーTwin, VIPER-V16, こうかん日記DX,
各7,320円VIPERCTRーあすか, 同級生2, 人形使い2,
総務部庶務課, バーバラDon't stop,
各6,980円朱鷺色の末裔, お嬢様を狙え!!, TO Heat,
コレクター～制服の目覚める時, 淫内感染, ハートの破片,
ディアボリックルーン, BE HAPPY～恋舞う学園, 赤い水晶の瞳,
妖女乱舞, 2, 花の記憶第3集, くすり指の教科書2, 痕・きずあと,
誓いのエッセンス, 悶絶ファイター, ラブエスカレーター(MS-DOSモード),
リバース, First Step, Funny Honey, ここは楽園荘, 2,
亜美・傷心の天使, アエティール～天使の領域,
さよならの向こう側, モラトリアム・プラス！狂宴・悦楽のレクイエム,
VRデート・五月倶楽部2, クライスイーパー, アイスクリーム,
各6,780円放課後マニア倶楽部, 放課後恋愛クラブ魔性の貌,
ウインターキス, FROM・H, しゃぶり姫ー陰の章, 遺作,
バーチャコール3, 夕霧～人形師の遺産, 48～図形の恋,
ぱらPARAパラダイス, 淫内感染, 黄昏の境界,
密猟区, クエント, 同棲, 教育実習, めぐり逢い,
亜紀子HARD, きゃんきゃんバニープルミエール2,
鬼畜王ランス, ペロペロキャンディ, メロディ～恋の…,
猟奇の檻第2章, STARS, 追跡者ーストーカー, 悪夢95,
家庭教師, 同窓会, 魔女狩りの夜に, 文化際2,
各6,140円歪・ひずみ, 慾・むさぼり, Rabid Helix, DOOP,
自慰(G)ジー, ROSE BLOOD, さや／すみれ, 黒山羊,
微熱恋愛物語, まなみちゃんと遊ぼう, COIN,
や・く・そ・く, 脳力者, 秘書っ娘クラブ, リベンジ,
みお&みほ, な・い・しょ, 唯香ちゃんとのべつくまなし,
各5,980円かえるによ・ぱによ～ん, 淫獣の堕天使,
ESの方程式, 堕落の国アンジー, Queen of Dark Side,
エース白球の行方, 星のない街, 解剖狂室,
お兄ちゃんへ, RE-NO, CARD, もにもにっくす,
メイド物語, ときめいて誘惑, マジカルディープワン,
メイキングキャンディ, 学園性白書, 女隷婦・かせいふ,
館やかた, 真説・神谷右京～象牙の塔, 神谷右京3,
探偵苫米地研介"普通はこうだぜ!!", ハイスクールDAYS,
Piaキャロットへようこそ!!, エイミーと呼ばないで,
野々村病院の人々, ガール2, 人間昆虫・覗き,
各5,380円愛が見えはじめたら, かりん, 性鬼～凌辱の仮面,
FOR YOU, なぎさ100%, すい～とハート, 告白, ももか,
クロンドール課外授業My Favarite, カオスクイーン遼子,
拘束上巻, 拘束下巻, バーチャコール2, 隷嬢セーラ,
ルームメイト, みあ, ID(アイディ), Hi・To・Mi,
各4,880円妖戦戦記AD2048, 雀帝2リニューアル,
各4,630円あゆ, なお, 牝猫秘書室, 淫DAYS2,
卒業写真, 卒業旅行, スチームハーツパーフェクトコレクション,
放課後恋愛クラブ恋のアンサンブル(要・本体ソフト), ハーレムブレイド,
各4,120円全国制服美少女グランプリVol.0, Vol.1～, Vol.5,
各3,780円闘神都市Ⅱ, ランスⅣ, 亜紀子GOLD, 尋問遊戯,
各3,120円VIPERデジタルイラストレーションズ1, 2, 3, 4, 5,
きゃんきゃんバニーリミテッド5・½, めがきゅ～とVol.2,
各3,100円ランス4.1, 4.2, あゆみちゃん物語, アンヴィバレンツ,
各2,800円シュークリーム・創刊号, Vol.2, Vol.3, Vol.4, Vol.5,

Windowa95 18禁ソフト今月の特価品

各4,980円メロディ～恋のメッセンジャーガール, まじょっ子ぱらだいす,
転校生, チェリージャム, 夢見坂, バチャメモ,
堕落の国のアンジー, ルームメイト, めぐり逢い, ユーロウ,

Windowa95ビジネス・ユーティリティ他

(5,860円G・CREW5), (7,250円Klik&Play),
各10,750円SUPERKIDインターネットパック, Windows DRAW5日本語版,
27,300円Daisy Art97, (Daisy Collage Ver1.5は10,800円)
各78,800円MS-Visual C++5.0(J)Pro, MS-Visual Basic V5.0 Pro,
8,230円C言語マスターめじろ+2.0, 33,430円C言語マスターめじろ+Ver1.5,
各12,980円Windows95アップグレード新パッケージ, 5,720円MS-PLUS!95,
(27,300円F-BASIC95)(16,500円TURBO C++5.0J),
34,300円ミュージくん2, 13,600円ヴァーチャルミュージくん2,
15,800円MUSIC PRO for Windows Ver3.0
7,120円ウイルスバスター97, 8,750円3Dマイホームデザイナー,

PC-9801(3.5″)シリーズ

18禁ソフト在庫品特価

各3,500円パラダイスコール, PETいんが～, エレスト,
ぽわぞん, 好き！, レッドコブラ, フロンティア,
H＋・エッチプラス, 夢見坂, 柊坂の旧館,
ガラスの運命, メリーゴーランド, スクールガールズ,
各4,500円乱世－RANZE, れきあい, OL捜査網,
各5,500円聖翼学園セラフィタ, 人間昆虫・覗き, 漂流,
スタートラップ, 銀白色の楽園, MHARD, タニア,
各6,500円ジオスレイブ, 同級生, クロンドール,
各7,200円YU-NO, 同級生2, 下級生,
雛鳥の囀, 官能教習, 教育実習, M・HARD,

SLG・RPG・その他在庫品特価

各3,200円フォアフラッシュ, エクシードジャック・パチンコカジノポリス,
パチスロ飛翔伝鮫, パチンココレクションⅢ・ヒータークィーン,
各4,500円幻世喜譚, 復刻版三国志, スザク,
CRWメタルジャケット, ブラフ超神伝, エコロジーマジック,
各5,500円ザナドゥマリミックス, ブランディッシュリニューアル,
ウルティマサベージエンパイア, ウルティマⅡ, Ⅲ,
各7,800円ウイニングポスト2, メルティランサー,

PC9821(CD版)

8,680円シュヴァルツシルトGX錆びた蒼星, (11,280円儀典・女神転生),
各7,480円ブランディッシュVTスペシャルパッケージ,
在庫特価各6,800円パンツァージェネラル(3.5″), ジェットストリーム,
プリティサミー前篇, 卍PSY幽記, スペースシュミレーター,

PC9821 CD 18禁ソフト

在庫特価各3,500円パパラッチ, デリシャスランチパック, イフ2,
桜の杜, 尋問遊戯, 夢現ドリーミー, ギャルパニ,
各6,980円ラブ・エスカレーター, カナン～約束の地,

DOS/Vパソコン

在庫特価各8,980円三国志英傑伝, 信長の野望天翔記, パワードール2,
各6,980円フライトコマンダー2, グランプリⅡ, メリーゴーランド,
各4,980円トレインシュミレーター東海道本線, 中央線, 東北本線,
在庫特価各3,800円メビウスロイド, ソーサルキングダム, フエルミオン,

FM-TOWNS特価品

各5,980円後漢志, サムライスピリッツ, アトラスⅡ,
各8,500円A列車で行う4, アローンインザダークⅡ, ダービースタリオン,
各1,800円メガスペクター, レミングス, マイクロコズム, シャドーオブザ・ビースト,

X68000特価品

各12,000円CANVAS PRO, Print shop ver2.0,
(Z'S TRIPHONYデジタルCRRFT(株Zeit)3Dイメージシュミレーター19,800円),
各4,580円ドラゴンバスター, エキサイティングアワー,
各6,980円リブルラブル, ザ・スーパーラスベガスⅠ, Ⅱ,

ビデオCD ―― FOT・CD

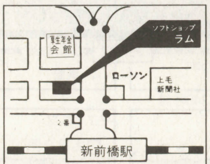
各3,580円ミネルバの剣士1～4, 妖獣教室1, 2, 3, 4,
淫獣学園EX, EX2, EX3, EX4, 聖獣伝,
各4,430円奇妙な果実, 綺麗, 愛玩少女, 聖少女,
SEEK Vol.1, Vol.2, 奴隷戦士マヤVol.2, アイドル堕天使理奈,
拘束, YELLOW STAR, 奴隷戦士マヤVol.1,

DVDソフト

6,430円新世紀エヴァンゲリオン, Volume1, V2, V3,
各5,480円悪魔のような女, 犯されまくったセーラ服第1巻, 2巻, 3巻,
各4,450円獣欲コマンドーリア, 桃艶かぐや姫・絶頂連鎖,

ゲーム機・ハード, 周辺機器, その他

15,980円PC3D Engine＋ULTIMA TERACE,
22,800円XRGB-1, 17,800円DISPL(ディスプル),
(6,950円セレクティ21), (5,980円セレクティ15),
15,800円N88日本語BASIC(86)(Ver6.3)NEC PC-9800シリーズ全機種,
580円CD-Rメディア74分マクセル, 890円MO DISK 230MB TDK,
2,520円MO-640三菱1枚, 550円3.5″2HDマクセル10枚,
19,800円MOTERSPORT GTー路面変化に対応本格レーシングコントローラー,



駅より徒歩2分

ソフト・ハード通販お申込方法

●上記の価格には消費税５％が含まれています。ご注文はTELかハガキ又はFAXで。

送金方法
- ●送料は郵送の場合、500g以下390円、500g以上は小包料金に準ず。宅急便は地域により異ります。郵便の期日指定は別途料金がかかります。
- ●代金引換は郵便、宅急便それぞれ420円より、金額により異ります。
- ●現金書留の方は中に、商品名、機種名、金額明細、住所、氏名、TEL、発送方法を書いて同封。（郵便振替の方は通信欄に記入）郵便振替の口座番号は、00310-5-5733
- ●発送後のキャンセルは所定の手数料がかかります。
- ●その他取扱い品、セガサターン、PC-FX、SFC、任天堂64、X68000、FM-TOWNS，PS，他。

●営業時間　火曜～金曜12：00～20：00、土曜11：00～20：00、日祭10：00～19：00
定休日　祭日を除く毎月曜日
●掲載されていない商品は御問合せ下さい。
（各機種特価品ソフトリスト御希望の方は機種名を記入し、80円切手2枚同封して下さい。）

パソコン・AV専門店
ソフトショップ ラム
☎027-253-7594　FAX027-253-4369
〒371 前橋市新前橋町17－13

TEL06-644-0554
〈日曜日は・06-644-5954 2号店プロトワンまで〉
電話受付11：00～19：00/FAX06-647-5168

商品超特価コーナー　税別

<本体>		
PC-9821	XC200 S7 B3	¥246.000
PC-9821	XC200 M7 A3	¥261.000
PC-9821	XC200 M7 B3	¥264.000
PC-9821	Xa13/W16	¥112.000
PC-9821	Xc16/M7 AB3	¥206.000
PC-9821	Xc16/S7 A3	¥190.000
PC-9821	Xc16/S7 B3	¥206.000
PC-9821	Xc16/S5 A3	¥159.000
PC-9821	Xc16/S5 B3	¥162.000
PC-9821	Xv20/W30	¥206.000
PC-9821	Xa20/W30	¥188.000
PC-9821	RaII23/N30	¥242.000
PC-9821	RaII23/W30	¥239.000
PC-9821	RvII26/N20	¥327.000
PC-9821	Ra20/N12	¥148.000
PC-9821	V13/S5 C3.D3	¥138.000
PC-9821	V16/S5V-C2	¥175.000
PC-9821	V16/S5V-D2	¥178.000
PC-9821	V16/S5P-C2	¥167.000
PC-9821	V16/S5P-D2	¥175.000
PC-9821	V166/S5C2	¥190.000
PC-9821	V166/S5D2	¥192.000
PC-9821	V166/S5C.D2CPUのみ	¥163.000
PC-9821	V200/M7H2	¥322.000
PC-9821	V200/M7J2	¥320.000
PC-9821	V200/M7C2	¥266.000
PC-9821	V200/M7D2	¥269.000
PC-9821	V200/MZC2	¥221.000
PC-9821	V200/MZD2	¥224.000
PC-9821	V200/S7C2	¥240.000
PC-9821	V200/S7D2	¥243.000
PC-9821	V200/S5C2	¥219.000
PC-9821	V200/S5D2	¥218.000
PC-9821	V200/SZC2	¥199.000
PC-9821	V200/SZD2	¥202.000
PC-9821	V200/M7 C.D	¥263.000
PC-9821	V233/M7V-E2	¥415.000
PC-9821	V233/M7V-F2	¥418.000
PC-9821	V233/M7C2	¥294.000
PC-9821	V233/M7D2	¥296.000
PC-9821	V200/M7D2CPUのみ	¥215.000
PC-9821	Cx13/S5T A.B	¥140.000
PC-9821	Nr166/X30F	¥380.000
PC-9821	Nr166/X30N	¥388.000
PC-9821	Nr150/X14F	¥303.000
PC-9821	Nw150/S20C	¥295.000
PC-9821	Nw150/S20D	¥298.000
PC-9821	Nr15/S14F	¥241.000
PC-9821	Nr15/S10	¥230.000
PC-9821	Ls150/S14C2	¥280.000
PC-9821	Ls150/S14D2	¥288.000
PC-9821	Ls160/S14 C.D	¥259.000
PC-9821	Ls13/D10C2	¥200.000
PC-9821	Ls13/D10D2	¥210.000
PC-9821	Nw133/D14C	¥209.000
PC-9821	Nw133/D14D	¥210.000
PC-9821	Nr13/D10 A.B	¥193.000
PC-9821	Nr13/S14	¥208.000
PC-9821	Nr13/D14	¥167.000
PC-9821	Nr12/D10	¥157.000
PC-9821	Ls12/D10 C.D	¥191.000
PC-9821	Ne3/5	¥94.800
富士通	FMV-NC13D	¥152.000
富士通	FMV-NU153	¥320.000
富士通	FMV-NU133	¥242.000
富士通	FMV-NU13D1	¥205.000
富士通	FMV-NP133	¥284.000
富士通	FMV-5200T5 Pプロ200 32/3.2G	¥156.000
富士通	FMV-5166D7 P166 32/2.5G	¥121.000
東芝	サテライトプロ430CDS/1.3	¥176.000
東芝	プレッサア 5133MB	¥134.000
CANON	イノーバ3400DXII 97付	¥280.000
SONY	バイオ PCG707	¥380.000
シャープ	MN-5450	¥240.000
シャープ	MN-5500	¥280.000
シャープ	MN-5400D	¥216.000

APPLE	3400C/240/16/3G		¥452.000
APPLE	2400C/180/16/1.3G		¥325.000
APPLE	1400C/133/16/1.3G		¥296.000
APPLE	7600/200/32/2G		¥225.000

メビウス, アプティバ, 東芝, 富士通の新製品など大特価CALL
広告の機種はほんの一例です載ってない機種はお問い合わせ下さい
この価格は8月20日の価格の一部です雑誌が出た時は変わっています

<モニター>			
三菱	RD-17V	17インチマルチスキャン	¥62.000
三菱	RD-17M	17インチマルチスキャン	¥57.000
三菱	RD-17GIIC	17インチマルチスキャン	¥80.000
三菱	RD-17GXIIC	17インチマルチスキャン	¥69.000
飯山電機	MT-8617ES	17インチマルチスキャン	¥71.500
飯山電機	MT-8617E	17インチマルチスキャン	¥64.000
飯山電機	MF-8617E	17インチマルチスキャン	¥58.500
SONY	CPD17SF9	17インチマルチスキャン	¥64.800
SONY	CPD15SF9	15インチマルチスキャン	¥45.000
NEC	PC-KM175	17インチマルチスキャン	¥58.000
<プリンター>			
キャノン	BJC-240J		¥19.000
キャノン	BJC-420J		¥26.500
キャノン	BJC-455J		¥41.500
キャノン	BJC-700J		¥46.000
エプソン	PM-700C		¥40.000
エプソン	MJ-6000C		¥97.000
エプソン	MJ-3000C		¥60.000
エプソン	MJ-830CS		¥28.500
エプソン	MJ-510CS		¥22.500
富士通	XJ-610		¥24.500
アルプス	MD-4000J		¥55.000
APPLE	カラースタイルライター1500		¥13.500
<周辺機器>			
デジタルカメラ	NEC	PC-DC200	¥39.800
デジタルカメラ	SHARP	MD-PS1 フルセット	¥79.800
336モデムカード	CSROBO	XJ4336J-BP	¥16.800
288モデムカード	NEC	PC-9801N-J15	¥9.800
TA	NEC	PC-IT65D1P	¥38.800
LANボード	RATOC	REX-5588W	¥5.800
高速232Cボード	ICM	SA-255N 98用	¥4.800
カラースキャナ	EPSON	GT-9500W	¥68.000
カラースキャナ	EPSON	GT-8500W	¥40.000
カラースキャナ	EPSON	GT-5000WP.S	¥30.000
フィルムスキャナ	EPSON	FS-1300WP.S	¥46.500
新V.Xc用EDO	I/O	NE-EDO-16MX2T	¥19.500
新V.Xc用EDO	I/O	NE-EDO-32MX2T	¥37.000
新V.X.RA.用ECCEDO	I/O	NE-ECC-16MX2T	¥22.000
新V.X.RA.用ECCEDO	I/O	NE-ECC-32MX2T	¥42.000
新V200.Xc16用DIM	I/O	NE-SD4100-32M	¥20.800
La.Na.Nb.Nr用	I/O	Nr-64-32M	¥20.800
La.Na.Nb.Nr用	I/O	Nr.Nb64-64ME 各	¥39.500
新V.X.RA.用ECCEDO	メルコ	EMH-E32MH	¥23.500
新V.X.RA.用ECCEDO	メルコ	EMH-E64MH	¥44.500
CPUアクセラレーター	I/O	PK-Ne75L	¥2.980
CPUアクセラレーター	I/O	PK-NSA66	¥2.980
ビデオコンバーター	電波	XRGB-1	¥19.500
3Dアクセラレーター	I/O	GAPG3DVX4/PCI/98PCI	¥25.800
グラストロン	SONY	PLM-100	¥49.800
<音源>			
サウンドボード	NEC	PC9801-86	¥16.500
YAMAHA	HELLO MUSIC100		¥73.500
ローランド	SC88PRO		¥65.800
ローランド	SC88VL		¥50.500
ローランド	SC55mkII		¥40.500
ローランド	ミュージ郎SC-88PRO		¥74.800
ローランド	ミュージ郎SC-88VL		¥59.500
ローランド	ミュージ郎SC-88ST/SP		¥50.000
ローランド	ミュージ郎SC-88ST		¥44.800
ローランド	ミュージくん		¥28.800
ローランド	S-MPU-II N		¥15.500
<MO・HD・CDR・FD>			
I/O	UHDS-H4G		¥70.800
I/O	UHDS-H2G		¥43.800
I/O	UHDS-H2G/UPCI		¥53.800
I/O	HDVS-2G		¥32.000
I/O	HDI-2.6G/98		¥32.500
I/O	MOF-230W/SPCI(外付230MMO PCIバス)		¥51.200
I/O	MOF-640/SPCI(外付640MMO PCIバス)		¥75.000

メルコ	MOS-D640P	(外付640MMO PCI)	¥72.800
ICM	PDR-650-NB	(外付PD)	¥28.800
ICM	CD-620S-BLD	(外付CD)	¥9.400
ICM	NV-250	(ノート用HDD)	¥12.800
パナソニック	KXL-740A-NB	(ノート用CD)	¥16.800
キャラベル	NCD-36N	(ノート用CD)	¥16.800
メルコ	CDN-D8C	(ノート用CD)	¥16.800
TEAC	CDR-400SMKII	(外付CDR)	¥52.800
キャラベル	CRW-390	(外付CDR-W)	¥57.800
キャラベル	CDR-W6XFB	(内蔵CDR-W)	¥52.800
NEC	PC-9821Xa-E02	(Xa用FDD)	¥9.500
<ワープロ>			
各社	広告に載っていない機種も大特価で販売中です。!!		
NEC	JX30SA		¥64.000
NEC	JX55MA		¥100.000
NEC	JX70MA		¥134.000
シャープ	WD-M700		¥103.000
シャープ	MR-1		¥120.000
東芝	JW-98GX		¥105.000
東芝	JW-V850		¥93.000
富士通	オアシスLX4500NT		¥106.000
富士通	オアシスLX4500		¥89.000
カシオ	CX-5000		¥72.800
<電子手帳・モバイルギア>			
富士通	オアシスポケット3		¥39.800
富士通	インタートップ		¥86.000
NEC	MC-KM12	モバイルギア	¥45.800
NEC	MC-CS11	モバイルギア	¥42.000
SHARP	MI-10DC		¥51.000
SHARP	MI-506DC		¥112.000
SHARP	PI-6000		¥22.000
SHARP	PA-Z500		¥10.500
SHARP	PA-Z300		¥9.500
SANYO	SWP-ER500	(ラベルテープ用)	¥19.800
CASIO	カシオペア A-51		¥67.000
CASIO	カシオペア A-50		¥39.800

その他何でも見積り迅速にFAX致しますFAX専用回線の方のみ

新品高額即買取OK!!

- ●新品買取相場は、TELでお問い合わせください。
- ●商品はすべて新品！ もちろん"メーカー保証付"です。
- ●商品在庫および価格は常に変動しております必ずTELにてお問い合わせ下さい。
- ●広告の商品はほんの一例です。その他あらゆる御相談に応じます、お気軽にTELを!!
- ●買取、下取りもOK!!TEL、ハガキFAXにていつでもお問い合わせ下さい。
- ●業者の方大歓迎!!5千万円まで即金、超高価にて買い取ります。
- ●MSX,TOWNS,X68000,PC88は3号店トムで取り扱い中です。超高価にて買い取ります。TEL.06-649-1098

中古コーナー（一例）

中古機種（一例）	買取価格	販売価格
PC9821V200M7 (S7は1万円安、V166S7は3万円安)	190,000～	210,000～
PC9821V10/S5 (V12は1万円高,V13は2万円高)	65,000～	85,000～
PC9821V10/S7 (V12は1万円高,V13は2万円高)	75,000～	95,000～
PC9821Na7/H5 (CH3は1.5万円安、H7は2万円高)	90,000～	110,000～
PC9801BX2,BX3,BA2 BA3,BX4	10,000～	20,000～
PC9821Ce2 モデルS2 (Ceは1万円安)	25,000～	35,000～
PC9821Cs2S3,Cb/2D (Cb2B,Cb/2Tは1万円高)	30,000～	45,000～
PC9821Cx2/S15T (17Tは1万円高、CX3は1万円高)	50,000～	60,000～
PC9821Bs,Xe,Bp	15,000～	25,000～
PC9821Ne,Ne2 (Ndは2万円安)	55,000～	70,000～
PC9821La10/8 (5は1万円安)	100,000～	120,000～
PC9821V16S5 (M7は3万円高)	100,000～	120,000～
PC9821Nr13D10A.B	140,000～	165,000～

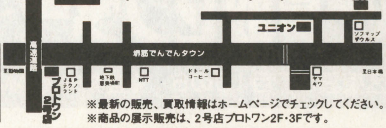
クレジット金利表

回数	1	3	6	10	12	15	18	20	24	30	36	42	48	54	60
金利%	2.0	2.5	3.8	5.3	5.5	8.3	9.4	10.0	11.0	14.0	15.3	18.0	20.0	23.5	26.0

広告の商品はほんの一例です。その他、多数格安にて販売中です。お問い合わせください。

■お振込先
大阪厚生信用金庫本店
普通0437350
ユニオンコンピューターネットワーク
(フクイマサキ)

URL http://www.nst.co.jP/~prot1



※最新の販売、買取情報はホームページでチェックしてください。
※商品の展示販売は、2号店プロトワン2F・3Fです。

代金引き替えOK！ 超低金利ローンOK!!

中古相場は一例です。詳しくはTELにて。98,DOS/V,ワープロ,マック,X68,TOWNS,ゲーム機,周辺機器なんでも売り買いOK!!

PC9801NS,FA/U2	5,000～	15,000～
PC9801NS/R (NS/T,NS/L40は2万円安)	30,000～	40,000～
ペンティアム100,DOS/V機 (P133は2万、P166は3万円UP)	35,000～	55,000～
PC9801NC (NXC.NACは1万円高)	30,000～	40,000～
PC9801NS/A (Nmは5千円高)	25,000～	35,000～
PC9821Lt2/7A (3Aは2万円安)	65,000～	80,000～
PC9821Nb7/C8 (Nb7/5は3万円安)	100,000～	115,000～
PC9821Na9/H8 (Na12/S8,Na12/H10は2万円高)	120,000～	140,000～
PC9821Na13/H10 (C10は3万円安)	160,000～	180,000～
PC9821AS2/u2,Xs,Xp,AP2/U2	20,000～	30,000～
PC9821Nr15/S14F (S10は2万円安)	180,000～	200,000～
PC9821Xa10/C12,Xa7e/S17(Xa12は1万円高)	65,000～	75,000～
アダルトゲーム、CD-ROM、LDソフト高価買取中	直接宅配便でお送り下さい	
MSX2+AI-W SX R-XV/AI-WX.FIXDJ	10,000～	20,000～
MSXターボR AI-ST (GTは2万円高)	15,000～	40,000～
MSX用ディスクドライブ	10,000～	18,000～
X68K 600C/ACE/PRO/PROII	10,000～	20,000～
X68K エキスパート H,II/スーパー（1万円高）	20,000～	35,000～
X68000CRT600D/601D/602D/605D/614D	8,000～	18,000～
X68000CRT603D/604D/606D/608D	5,000～	10,000～
X68000XVI (コンパクトは2万円安、CZ500は6万円高)	50,000～	80,000～
FMタウンズIIフレッシュ（Eは1.5万円高）	20,000～	35,000～
FMタウンズマーティ（プレイステーションは5千円UP）	7,000～	11,000～
MSX用プリンターFS-PC1	4,000～	12,000～
15インチマルチスキャンモニター（17インチは1.5万円高）	10,000～	20,000～
リブレット50 (20は5万円安)	90,000～	110,000～
ミュージ郎 SC88PRO	55,000～	65,000～
電波 XRGB-1	10,000～	14,000～
ワープロ専用機、プリンター、MO、HDD、MIDI等	TEL	TEL

Union Computer Network
ユニオンコンピューターネットワーク
〒556 大阪市浪速区日本橋4丁目15-23

注文は在庫確認の上、現金書留か銀行振込にてお申し込み下さい
配達日、日時指定可、品物がついたときお金を払うこともできます　全品保証付、初期不良は交換します
代引でキャンセルされますと所定のキャンセル料かかかります

送料表	A1200	A1500
代引手数料	1個口に付1500	

※北海道、沖縄、離島は別料金

新品お買得品

COMPAQ	Prolinea 5150/4 2000ML	¥ 99,800
COMPAQ	Prolinea 4/33 CDS M200W	¥ 29,800
COMPAQ	DeskPro2000/M5133/2500/CD	¥ 118,800
COMPAQ	Contura AERO 4/25M84WF	¥ 29,800
SOTEC	WinBook Bird 150G/S	¥ 247,800
SOTEC	WinBook Quattro /R133MT	¥ 239,800
SOTEC	WinBook Quattro/V166MX	¥ 349,800
日立	FROLA 270NH1	¥ 279,800
IBM	Aptiva T9E	¥ 287,800
IBM	5551-LEC	¥ 59,800
IBM	Think Pad 560E(2640-40J)	¥ 299,800
Canon	LBP-430	¥ 69,800

中古98

NEC	9821Xa20/W30	¥ 149,800
NEC	9821Xa16/W16	¥ 117,800
NEC	9821Xv13/W16	¥ 138,000
NEC	9821Xa12/K12	¥ 99,800
NEC	9821Xa10/C12	¥ 95,800
NEC	9821Xa9/C8	¥ 69,800
NEC	9821Xa/C9W	¥ 69,800
NEC	9821Xn/C9W	¥ 59,800
NEC	9821Xt/C10W	¥ 79,800
NEC	9821Xp/C8W	¥ 49,800
NEC	9821Xe10/4	¥ 44,800
NEC	9821C200/VS2	¥ 229,800
NEC	9801FA/U2	¥ 15,800
NEC	H98/U100-100	¥ 22,800
NEC	9821Nr166/X30F	¥ 329,800
NEC	9821Na13/H10	¥ 189,800
NEC	9821Nb7/C8	¥ 149,800
NEC	9801Nb7/5	¥ 129,800
NEC	9801Nb10/5	¥ 119,800
NEC	9801Ne3/3	¥ 99,800
NEC	9801NS/E	¥ 29,800

中古DOS/V

RICOH	5523-S14	¥ 19,800
東芝	J3100SX021	¥ 9,980
東芝	J31EZ001	¥ 19,800
東芝	J3100V(PV3538CW)	¥ 67,800
東芝	サテライト110CS/810	¥ 109,800
COMPAQ	CONTURA 4/25M 120	¥ 29,800
COMPAQ	CONTURA 400CX 250W	¥ 49,800
COMPAQ	PROLINEA 4/66(8/340)	¥ 22,800
COMPAQ	DESKPRO590/4M1080MX-CDS	¥ 59,800
COMPAQ	DESKPRO XL5100M1050W/CDS	¥ 79,800
SHARP	PC-3010	¥ 69,800
DEC	FR-756-J22	¥ 19,800
DEC	FR-832JA-WB	¥ 49,800
DEC	PC425NC	¥ 49,800
富士通	FMV43NT2C2	¥ 29,800
富士通	FMV5DCE I	¥ 69,800
富士通	FMV590DEJ	¥ 49,800
富士通	FMV50NLYHI	¥ 119,800
DELL	XM590	¥ 59,800
DELL	XP450CX	¥ 69,800
CANON	INNOVA 475CS-340	¥ 79,800
SHARP	PC-A455	¥ 169,800

新品・中古・パーツ何でも取り揃えています。掘り出し物もたくさんありますので、秋葉原に来た時は、必ず寄って下さい。

営業時間/11:00～19:00（休、祝祭日/11:00～18:30）

千代田区外神田3-16-17住吉ビル4F（木曜定休）
詳細はTEL.03-3256-1118にお問い合わせ下さい。

中古モニタ

Apple	15"ﾎﾟｰﾄﾚｰﾄ(M1030)	¥ 9,800
αデータ	ACM217	¥ 34,800
NEC	KM153R	¥ 18,800
NEC	KM173	¥ 39,800
NEC	N5926-21	¥ 19,800
NEC	PC-KD1521	¥ 9,800
富士通	FMTDP5351	¥ 12,800
三菱	XC-1498CⅡ	¥ 4,800
IBM	5574-N17	¥ 34,800
COMPAQ	171FS	¥ 37,800
COMPAQ	151FS	¥ 15,800

中古ワープロ

富士通	OA30AX301(S)	¥ 29,800
富士通	LX-3500CT(J)	¥ 66,800
NEC	JX5500AC	¥ 49,800
SHARP	WD-M300	¥ 59,800
SHARP	WD-A550	¥ 29,800
SHARP	WD-X800	¥ 57,800
東芝	JW-05	¥ 32,800
東芝	JW-V810	¥ 95,800

中古パーツ

ﾒﾓﾘ	9801NS/T用(6M)	¥ 4,980
	9801用61互換(2M)	¥ 1,980
	H98s用(10M)	¥ 8,800
	98Note用ﾒﾓﾘｰｶｰﾄﾞ(2M)	¥ 1,980
NEC	9801NS/E-35	¥ 4,980
ICM	Cバス用80M HDD	¥ 3,980
富士通	FMV-J181(LANカード)	¥ 3,980
Intel	JBOXODP486SX33	¥ 3,980
富士通	FMV-121(SCSIボード)	¥ 3,980
Adaptec	AHA1542CFK	¥ 6,980
NEC	PC-9801-92	¥ 3,980
ロジテック	LFD-591F	¥ 3,980
FDD	9801用内蔵3.5"FDD(1137D)	¥ 1,980
	DynaBook用FDﾄﾞﾗｲﾌﾞ(外付用)	¥ 1,980

信頼と安さの全国通販

通信販売 買取お問い合せ（受付時間/10:00～18:00 定休日:土日祝日）

買取専用DIAL	03-5256-3251
お問い合せ専用DIAL	03-5256-3801
注文専用DIAL	03-5256-3806
24時間受付FAX	03-5256-3850

通販システム

お問い合わせ 電話、FAXで在庫の確認、入荷予定、販売価格、納期、その他質問等お気軽にお問い合わせ下さい。

↓

ご注文 納期と価格をご確認の上ご発注いただきます。ご注文等、お見積りご希望の方FAXいたします。

↓

ご入金/送金 代金のお支払い方法･･･●銀行振込●現金書留●代金引換（要手数料）商品は入金後すぐに発送致します。

●初期不良の交換、修理行っております。
●一般企業、各種学校等の大量導入も是非ご相談下さい。

高額買取システム

お問い合わせ 電話、FAXで当社のバイヤーと価格を決めて下さい。

↓

ご発送 品物は着払い（1万円以上の商品に関して当社負担）でお送り下さい。査定は無料です。

↓

送金 査定後、すみやかに（2～3日以内）送金致します。

●店頭での買取は行っておりません。
●新品・中古問わず買取いたします。（こわれたコンピュータもご相談下さい。）
●業者の方も大歓迎。（3億円用意）

価格は、相場にて変動いたします。商品をご購入のさいは必ずTELにてお問い合せ下さい。表示価格には消費税、送料は含みません。

クレジットカードでのお支払いもOK!（但し、要来社） 取り扱いクレジット UC VISA MasterCard NICOS

代引システム

商品代金	1万5千円未満	10万円	20万円	30万円
代引き手数料	500円	1000円	1500円	2000円

新品から中古まで豊富な商品情報を24時間いつでも引き出せます。

- ●OTTO FAX BOXサービス → 03-5256-5231
- ●ホームページアドレス → http://www.bell24.or.jp/www/ottonet
- ●TOMOEのFax安い店ベスト5 → 0990-51-4141
- ●OTTOネット BBS開局 → 03-5256-5233
- ●インターネットメールアドレス → ottonet@bell24.or.jp

安く売ります
OTTOには毎日他社にないものが入荷！ご希望の商品が必ず見つかります。

高く買います
新品・中古問わず、3億円ご用意してお待ちしております。ご相談下さい。

otto
コンピューターのおっと
〒101東京都千代田区神田須田町2-2

超破格で販売 中古パソコン全国通販 新品 中古 大小関わらず現金買取！

ご購入方法は簡単

在庫確認 ご注文 ［お電話 / FAX / 電子メール（インターネット、ニフティサーブ）］

▼

送金方法を選ぶ ［銀行振込 / 郵便振込 / 現金書留 / 代金引換］

▼

商品発送 ［通常は入金確認後即日中に致します / 代引は先送りです］

買取方法の流れ

買取相場のお問い合わせ

▼

商品をお送り下さい
（お客様の連絡先と振込先を同封願います）

▼

査定後送金致します

最新在庫リストはFAX又は電子メールにてお送りします。「リスト希望」と明記の上、送り先を書いてご送信ください。

右記リスト商品以外でもお取り寄せできます。

故障品やパーツの買取も可能です。

教育関係、各種団体様の複数台導入の際はさらに特別割引あります。お気軽にご相談ください。（担当 中本）

NEC PC98シリーズ デスクトップ

<<< CPU 486以上のマシン >>>

9821Xa10/C12	(PEN-100 3.5″16M/1.2G CD)	¥ 92,800
9821Ap3/C9W	(DX4-100 3.5″ 86 8/540 CD)	¥ 75,800
9801BX4/U2	(DX2-66 3.5″)	¥ 39,800
9801BX/U2	(SX-20 3.5″)	¥ 23,500
9801FA/U2	(SX-16 3.5″ FM)	¥ 22,800
9801FA2	(SX-16 5″ FM)	¥ 17,800

<<< CPU 386マシン >>>

9801DA/U2	(DX-20 3.5″ FM)	¥ 19,800
9801DA2	(DX-20 5″ FM)	¥ 13,500
9801RA2	(DX-16 5″)	¥ 9,800

<<< CPU 286以下のマシン >>>

9801EX2	(286-12 3.5″ FM)	¥ 9,800
9801RX2	(286-12 5″)	¥ 7,500
9801VX21	(286-10 5″)	¥ 6,000

★ 各本体には、HDD付きモデルもあります。★

NEC PC98シリーズ ノート、ラップトップ

9821Ne	(486SX-33 TFTｶﾗｰ 8M)	¥ 79,800
9801NC	(386SX-20 TFTｶﾗｰ)	¥ 49,800
9801NS/R	(486SL-16 ﾓﾉｸﾛ)	¥ 45,800
9801NS/T	(386SL-20 ﾓﾉｸﾛ)	¥ 34,800
9801NS/E	(386SX-16 ﾓﾉｸﾛ)	¥ 29,800
9801NS	(386SX-12 ﾓﾉｸﾛ)	¥ 22,800
9801TW5	(386SX-20 ﾓﾉｸﾛ HD 40M)	¥ 22,800
PC-386LS	(386SX-16 ﾓﾉｸﾛ)	¥ 17,800

ノート用HDD 40M ¥6,500 / 80M ¥8,800 等あり

DOS/V & MAC

FUJITU FMV486D	(486DX2-66 4M/ 0M)	¥ 14,800
Macintosh SE/30	(MC68030-16 8M/ 40M)	¥ 49,800
Macintosh LC475	(MC68040-25 8M/160M)	¥ 34,800
PowerBook 150	(MC68030-33 8M/120M)	¥ 39,800

★ DOS/Vは「パーツ単位」で買取、販売可能です ★
CPU、HDD、RAM、ボード等色々 TELにて

モニタ

17インチ マルチスキャンモニタ		¥ 29,800～
15インチ マルチスキャンモニタ		¥ 19,800～
MAC用モニタ 15″		¥ 19,800
KD-1522	(15″ 24K 31K 2ﾓｰﾄﾞｽｷｬﾝ)	¥ 12,000
KD-881	(15″ 0.28mm 9801ﾉｰﾏﾙ 24K)	¥ 6,500
KD-882	(15″ 0.31mm 9801ﾉｰﾏﾙ 24K)	¥ 5,800
KD-854n	(14″ 0.39mm 9801ﾉｰﾏﾙ 24K)	¥ 4,800
その他9801ノーマルモニタ		¥ 3,800～

プリンタ

ｲﾝｸｼﾞｪｯﾄﾌﾟﾘﾝﾀ	(NEC CANON EPSON 等)	¥ 7,800～
PR201ｼﾘｰｽﾞ	(15″ ﾄﾞｯﾄｲﾝﾊﾟｸﾄ方式)	¥ 7,800～
PR101ｼﾘｰｽﾞ	(10″ 熱転写方式)	¥ 5,800～
その他旧型プリンタ		¥ 3,800～

ハードディスク

FA FS FX	等用 内蔵 100M SCSI	¥ 14,800
DA DX RA21	等用 内蔵 100M SCSI	¥ 12,800
DA RA DX RX RL	等用 内蔵 40M	¥ 6,500
外付 1G	(98用 SCSIｲﾝﾀｰﾌｪｲｽ付)	¥ 29,800
外付540M	(98用 SCSIｲﾝﾀｰﾌｪｲｽ付)	¥ 23,800
外付340M	(98用 SCSIｲﾝﾀｰﾌｪｲｽ付)	¥ 19,800
外付100M	(98用 SCSIｲﾝﾀｰﾌｪｲｽ付)	¥ 13,500
外付 40M	(98用 SASIｲﾝﾀｰﾌｪｲｽ付)	¥ 7,500
内蔵 1G	(DOS/V, 98 IDE)	¥ 18,500
内蔵540M	(DOS/V, 98 IDE)	¥ 12,800

★ 内蔵型は、本体とセットなら割引します ★

メモリ

72P SIMM NP 8M ¥4,800 /16M ¥8,500 /32M ¥16,800
30P SIMM NP 1M ¥ 800 /2M ¥1,500 /4M ¥ 3,000
98本体各種専用内蔵RAM 2M ¥3,500 / 4M ¥5,800
98汎用(Cﾊﾞｽ) 2M ¥3,500 /4M ¥ 6,500 /8M ¥11,000
98用2M汎用SIMM(PC9801-61U XMC-2000等) ¥ 2,800
98ﾉｰﾄ用ﾗﾑｶｰﾄ 4M ¥4,800 /6M ¥7,800 /8M ¥9,800

ビンテージモデル（かなりの旧機種）

SHARP	X1/X68K/MZ	¥ 9,800～
富士通	FM7/8/77/R/ﾀｳﾝｽﾞ	¥ 9,800～
NEC	8801/8001/6001	¥ 9,800～
各社	MSX/MSX2/MSX2+	¥ 5,800～

その他、さらにビンテージも有り。買取も大募集！

その他

外付 5ｲﾝﾁ FDD(ｹｰﾌﾞﾙ付) S ¥6,800 / W ¥ 9,800
外付 3.5ｲﾝﾁ FDD(ｹｰﾌﾞﾙ付) S ¥7,800 / W ¥11,500
外付 SCSI CD-ROM 倍速 ¥9,800 / 4倍速 ¥15,800
2400BPSモデム ¥3,500 / 14400BPSモデム ¥6,500
各種マウス 98用 ¥1,000～／DOS/V用 ¥1,500～
音源ボード(FM ｻﾝﾌﾟﾗ 86等 98, DOS/V) ¥ 5,800～
各社ｸﾞﾗﾌｨｯｸｱｸｾﾗﾚｰﾀﾎﾞｰﾄﾞ ¥ 7,800～
各社SCSIボード(98, DOS/V) ¥ 4,800～
各社旧型ワープロ ¥ 4,800～
ﾌﾟﾘﾝﾀ / RS232C の切替器 ¥ 1,800～
コプロセッサ, ODP各種(487, 387 等) ¥ 1,800～

今月の 原田店長 これはイケてる！コーナー

LISTにないマシンも「掘り出し超特価！」にて
★ 8/12現在の特価品です。下記以外もあります！

PC-9801FS (386SX-20 FM 5″*2 4.6MRAM) ¥ 9,800
98の昔のゲームやワープロ、表計算にどうぞ！
PC-KD1522 (24K 31K 2ﾓｰﾄﾞ 98 DOS/V(VGA) ¥ 9,800
640*480が映ってこのお値段！ｻﾌﾞﾏｼﾝにも
PC-8881 (8ｲﾝﾁFDD 2ﾄﾞﾗｲﾌﾞ 98用) ¥ 19,800
PC-8001初代 (ﾏﾆｭｱﾙ有 PCG付) ¥ 22,800
PC-9821Ne (486SX-33 TFTｶﾗｰ 6M 98ﾉｰﾄ) ¥ 69,800

◆ 特殊ボード、パーツ、ジャンク品等もあり！ ◆
毎日在庫商品は変動します、お問い合わせ下さい！

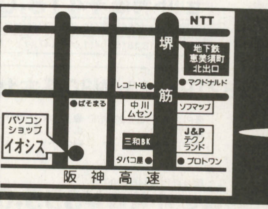
お近くの方は是非ご来店ください。お待ちしてます

銀行での お振込先
三和銀行 恵美須（エビス）支店 普 3716132 イオシス

郵便局での お振込先
記号：14150 番号：80849701 イオシス

〒556 大阪市浪速区日本橋 5丁目14-13

TEL 06-631-6695 (11:00～19:00)
FAX 06-631-6697 24時間受付
E-Mail QWK10255@niftyserve.or.jp



IOSYS
イオシス

東京・大阪の
朝日コンピュータスクールの
受講割引券をプレゼント中!!
商品購入の際にお申し出ください。

★新型VALUE STARのmodel C2・H2は一太郎V8＋Lotus1-2-3、model D2・J2はWord97＋Excel97タイプです。

★代金引換の着払いもご利用頂けます。(代引き手数料別途)詳しくは、お電話にてお問い合わせください。

NEC 98MATE VALUESTAR

＊新型VALUE STAR model D2・J2タイプは各特価＋¥3,700増となります。

PC-9821V233/M7-C2(D2*) ゲームセット

- ●PC-9821V233/M7-C2 …… 定価¥468,000
- ●PC-FD321DH(増設ドライブ) 定価¥ 20,000
- ●Wave Star(サウンドボード) … 定価¥ 25,000
- ●ブランマーカーツィン …… 定価¥ 9,800
- ●バーチャコール3 …… 定価¥ 8,800
- ●かえるにょ・ぱにょ〜ん …… 定価¥ 7,500
- ●放課後マニア倶楽部 …… 定価¥ 8,800
- ●誓いのESSENCE …… 定価¥ 8,800
- ●同級生2(WIN95版) …… 定価¥ 9,800
- ●キーボードカバー …… 定価¥ 2,800
- ●マウスパッド …… 定価¥ 2,800
- ●FD40枚 …… 定価¥ 5,800

■合計定価¥577,900
セット特価 ¥405,000

24回	(初)¥10,802	(月)¥10,300×23	(ボ)¥57,000×4
42回	(初)¥15,990	(月)¥12,000×41	(ボ) なし

PC-9821V233/M7-C2(D2*)基本セット

●PC-9821V233/M7-C2 ●CD-ROMソフト(サービス品)
●Wave Star(サウンドボード) ●マウスパッド
●キーボードカバー ●クリーナ
●OAタップ ●FD10枚

■合計定価¥518,000
セット特価 ¥355,000

24回	(初)¥10,529	(月)¥10,000×23	(ボ)¥44,000×4
42回	(初)¥14,301	(月)¥10,500×41	(ボ) なし

PC-9821V233/M7-C2(D2*)高級セット

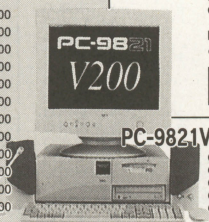
●PC-9821V233/M7-C2 ●マウスパッド
●PM-700C(プリンタ) ●パソコンラック(幅800mm・3段タイプ)
●プリンタケーブル ●OAタップ
●Wave Star(サウンドボード) ●FD20枚
●キーボードカバー ●フロッピーケース

■合計定価¥594,400
セット特価 ¥408,000

24回	(初)¥10,343	(月)¥10,000×23	(ボ)¥60,000×4
42回	(初)¥12,746	(月)¥12,200×41	(ボ) なし

PC-9821V200/S7-C2(D2*) ゲームセット

- ●PC-9821V200/S7-C2 …… 定価¥398,000
- ●PC-9821V-FD2(増設ドライブ) 定価¥ 15,000
- ●Wave Star(サウンドボード) … 定価¥ 25,000
- ●ブランマーカーツィン …… 定価¥ 9,800
- ●バーチャコール3 …… 定価¥ 8,800
- ●かえるにょ・ぱにょ〜ん …… 定価¥ 7,500
- ●放課後マニア倶楽部 …… 定価¥ 8,800
- ●誓いのESSENCE …… 定価¥ 8,800
- ●同級生2(WIN95版) …… 定価¥ 9,800
- ●キーボードカバー …… 定価¥ 2,800
- ●マウスパッド …… 定価¥ 2,800
- ●FD40枚 …… 定価¥ 5,800



■合計定価¥502,900
セット特価 ¥355,000

24回	(初)¥ 9,990	(月)¥ 9,900×23	(ボ)¥45,000×4
42回	(初)¥11,440	(月)¥10,600×41	(ボ) なし

PC-9821V200/S7-C2(D2*)基本セット

●PC-9821V200/S7-C2 ●CD-ROMソフト(サービス品)
●Wave Star(サウンドボード) ●マウスパッド
●キーボードカバー ●クリーナ
●OAタップ ●FD10枚

■合計定価¥448,000
セット特価 ¥308,000

18回	(初)¥10,146	(月)¥ 9,900×17	(ボ)¥59,000×3
36回	(初)¥11,102	(月)¥10,400×35	(ボ) なし

PC-9821V200/S7-C2(D2*)高級セット

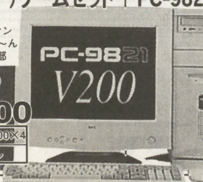
●PC-9821V200/S7-C2 ●マウスパッド
●BJC-240J(プリンタ) ●パソコンラック(幅650mm・4段タイプ)
●プリンタケーブル ●OAタップ
●Wave Star(サウンドボード) ●FD20枚
●キーボードカバー ●フロッピーケース

■合計定価¥498,800
セット特価 ¥338,000

24回	(初)¥10,326	(月)¥ 9,600×23	(ボ)¥42,000×4
36回	(初)¥14,574	(月)¥11,400×35	(ボ) なし

PC-9821V200/M7-C2(D2*)ゲームセット

●PC-9821V200/M7-C2 ●バーチャコール3
●PC-FD321DH(増設ドライブ) ●ブランマーカーツィン
●Wave Star(サウンドボード) ●かえるにょ・ぱにょ〜ん
●キーボードカバー ●放課後マニア倶楽部
●マウスパッド ●FD40枚 ●誓いのESSENCE
●同級生2(WIN95版)



■合計定価¥536,900
セット特価 ¥378,800

24回	(初)¥10,703	(月)¥10,200×23	(ボ)¥50,000×4
42回	(初)¥12,228	(月)¥11,300×41	(ボ) なし

PC-9821V200/M7-C2(D2*)基本セット

●PC-9821V200/M7-C2 ●CD-ROMソフト(サービス品)
●Wave Star(サウンドボード) ●マウスパッド
●キーボードカバー ●クリーナ
●OAタップ ●FD10枚

■合計定価¥478,000
セット特価 ¥328,000

20回	(初)¥10,760	(月)¥10,300×19	(ボ)¥59,000×3
36回	(初)¥14,147	(月)¥11,000×35	(ボ) なし

PC-9821V200/S5-C2(D2*)ゲームセット

●PC-9821V200/S5-C2 ●バーチャコール3
●PC-9821V-FD2(増設ドライブ) ●ブランマーカーツィン
●Wave Star(サウンドボード) ●かえるにょ・ぱにょ〜ん
●キーボードカバー ●放課後マニア倶楽部
●マウスパッド ●FD40枚 ●誓いのESSENCE
●同級生2(WIN95版)

■合計定価¥461,900
セット特価 ¥328,000

20回	(初)¥10,815	(月)¥10,200×19	(ボ)¥60,000×3
36回	(初)¥11,849	(月)¥11,100×35	(ボ) なし

PC-9821V200/S5-C2(D2*)基本セット

●PC-9821V200/S5-C2 ●CD-ROMソフト(サービス品)
●Wave Star(サウンドボード) ●マウスパッド
●キーボードカバー ●クリーナ
●OAタップ ●FD10枚

■合計定価¥408,000
セット特価 ¥281,800

18回	(初)¥10,297	(月)¥ 9,900×17	(ボ)¥49,000×3
36回	(初)¥11,103	(月)¥ 9,500×35	(ボ) なし

PC-9821V200/M7-H2(J2*)ゲームセット

●PC-9821V200/M7-H2 ●バーチャコール3
●PC-FD321DH(増設ドライブ) ●ブランマーカーツィン
●Wave Star(サウンドボード) ●かえるにょ・ぱにょ〜ん
●キーボードカバー ●放課後マニア倶楽部
●マウスパッド ●FD40枚 ●誓いのESSENCE
●同級生2(WIN95版)

■合計定価¥606,900
セット特価 ¥429,800

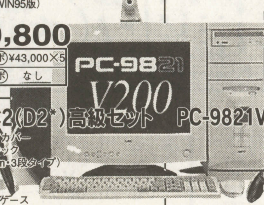
30回	(初)¥10,272	(月)¥10,100×29	(ボ)¥43,000×5
48回	(初)¥14,465	(月)¥11,300×47	(ボ) なし

PC-9821V200/M7-H2(J2*)基本セット

●PC-9821V200/M7-H2 ●CD-ROMソフト(サービス品)
●Wave Star(サウンドボード) ●マウスパッド
●キーボードカバー ●クリーナ
●OAタップ ●FD10枚

■合計定価¥548,000
セット特価 ¥379,800

24回	(初)¥10,703	(月)¥10,200×23	(ボ)¥50,000×4
42回	(初)¥12,228	(月)¥11,300×41	(ボ) なし



PC-9821V166/S5-C2(D2*)ゲームセット

●PC-9821V166/S5-C2 ●バーチャコール3
●PC-9821V-FD2(増設ドライブ) ●ブランマーカーツィン
●Wave Star(サウンドボード) ●かえるにょ・ぱにょ〜ん
●キーボードカバー ●放課後マニア倶楽部
●マウスパッド ●FD40枚 ●誓いのESSENCE
●同級生2(WIN95版)

■合計定価¥421,900
セット特価 ¥299,800

20回	(初)¥10,144	(月)¥10,100×19	(ボ)¥50,000×3
36回	(初)¥12,945	(月)¥10,100×35	(ボ) なし

PC-9821V166/S5-C2(D2*)基本セット

●PC-9821V166/S5-C2 ●CD-ROMソフト(サービス品)
●Wave Star(サウンドボード) ●マウスパッド
●キーボードカバー ●クリーナ
●OAタップ ●FD10枚

■合計定価¥368,000
セット特価 ¥253,800

18回	(初)¥10,098	(月)¥ 9,800×17	(ボ)¥39,000×3
30回	(初)¥11,433	(月)¥10,200×29	(ボ) なし

PC-9821V200/MZ-C2(D2*)高級セット

●PC-9821V200/MZ-C2 ●キーボードカバー
●CPD-17SF9(トリニトロンCRT) ●パソコンラック(幅800mm・3段タイプ)
●MJ-830CS(プリンタ) ●OAタップ
●プリンタケーブル ●FD20枚
●Wave Star(サウンドボード) ●フロッピーケース

■合計定価¥565,600
セット特価 ¥389,800

24回	(初)¥ 9,826	(月)¥ 9,800×23	(ボ)¥56,000×4
42回	(初)¥14,796	(月)¥11,600×41	(ボ) なし

PC-9821V200/SZ-C2(D2*)高級セット

●PC-9821V200/SZ-C2 ●キーボードカバー
●MT-8617E(ダイヤモンドトロンCRT) ●パソコンラック(幅650mm・4段タイプ)
●MJ-510CS(プリンタ) ●OAタップ
●プリンタケーブル ●FD20枚
●Wave Star(サウンドボード) ●フロッピーケース

■合計定価¥521,600
セット特価 ¥365,000

24回	(初)¥10,152	(月)¥10,100×23	(ボ)¥47,000×4
42回	(初)¥12,769	(月)¥10,900×41	(ボ) なし

PC-9821V16/S5V-C2(D2*)ゲームセット

●PC-9821V16/S5V-C2 ●バーチャコール3
●PC-9821V-FD2(増設ドライブ) ●ブランマーカーツィン
●Wave Star(サウンドボード) ●かえるにょ・ぱにょ〜ん
●アンプ内蔵スピーカ ●放課後マニア倶楽部
●キーボードカバー ●誓いのESSENCE
●マウスパッド ●FD40枚 ●同級生2(WIN95版)

■合計定価¥387,700
セット特価 ¥278,000

18回	(初)¥10,107	(月)¥ 9,900×17	(ボ)¥48,000×3
30回	(初)¥12,465	(月)¥11,200×29	(ボ) なし

Power VR搭載
＋ULTIM@TE RACE
＋バイオハザード

PC-9821V16/S5V-C2(D2*)基本セット

●PC-9821V16/S5V-C2 ●人気CD-ROMソフト(サービス品)
●Wave Star(サウンドボード) ●マウスパッド
●アンプ内蔵スピーカ ●クリーナ
●キーボードカバー ●FD10枚

■合計定価¥329,000
セット特価 ¥229,800

15回	(初)¥10,074	(月)¥ 9,900×14	(ボ)¥57,000×2
24回	(初)¥11,366	(月)¥11,300×23	(ボ) なし

NEC CEREB CanBe & 98MATE X

★各セットの組み合わせは自由に設定できます。
(送料は一個口につき¥1,000〜¥1,500／消費税別途)

PC-9821C200/C-S1 ゲームセット

- ●PC-9821C200/C-S1 …… 定価¥498,000
  - ▶PC-DH171(17"ディスプレー)
  - ▶PC-SP700BK(スピーカ)
- ●ブランマーカーツィン …… 定価¥ 9,800
- ●バーチャコール3 …… 定価¥ 8,800
- ●かえるにょ・ぱにょ〜ん …… 定価¥ 7,500
- ●放課後マニア倶楽部 …… 定価¥ 8,800
- ●誓いのESSENCE …… 定価¥ 8,800
- ●同級生2(WIN95版) …… 定価¥ 9,800
- ●キーボードカバー …… 定価¥ 2,800
- ●マウスパッド …… 定価¥ 2,800
- ●クリーナ …… 定価¥ 2,000
- ●FD40枚 …… 定価¥ 5,800
- ●フロッピーケース …… 定価¥ 2,800

■合計定価¥567,700
セット特価 ¥339,800

24回	(初)¥10,054	(月)¥10,000×23	(ボ)¥40,000×4
36回	(初)¥12,035	(月)¥11,500×35	(ボ) なし

PC-9821C200/C-S1基本セット

●PC-9821C200/C-S1 ●ご希望のゲームソフト1本(定価¥9,800相当)
▶PC-DH171(17"ディスプレー) ●マウスパッド
▶PC-SP700BK(スピーカ) ●クリーナ
●キーボードカバー ●FD10枚

■合計定価¥518,200
セット特価 ¥308,000

20回	(初)¥10,837	(月)¥ 9,900×19	(ボ)¥54,000×3
36回	(初)¥11,703	(月)¥10,400×35	(ボ) なし

PC-9821C233/V高級セット

●PC-9821C233/V ●ご希望のゲームソフト1本(定価¥9,800相当)
▶PC-DH171(17"ディスプレー) ●キーボードカバー
▶PC-SP700BK(スピーカ) ●マウスパッド
●FD40枚

■合計定価¥633,200
セット特価 ¥418,000

24回	(初)¥11,005	(月)¥10,400×23	(ボ)¥60,000×4
48回	(初)¥13,131	(月)¥11,000×47	(ボ) なし

98NOTEシリーズ

- ●PC-9821Ls150/S14(C2・D2) …… 特価¥308,000
- ●PC-9821Ls13/D10(C2・D2) …… 特価¥229,800
- ●PC-9821Nw150/S20(C・D) …… 特価¥329,800
- ●PC-9821Nw133/D14(C・D) …… 特価¥245,000
- ●PC-9821Nr13/S14 …… 特価¥235,000
- ●PC-9821Nr13/D14 …… 特価¥179,800
- ●PC-9821La13/S14 …… 特価¥235,000

PC-9821Nw150/S20-C(D*)プリンタセット

●PC-9821Nw150/S20-C ●テンキー
●PICTY80L(プリンタ) ●マウス
●プリンタケーブル ●マウスパッド
●FD10枚

■合計定価¥566,360
セット特価 ¥355,000

24回	(初)¥10,529	(月)¥10,000×23	(ボ)¥44,000×4
42回	(初)¥14,301	(月)¥10,500×41	(ボ) なし

PC-9821Ls150/S14-C2(D2*)プリンタセット

●PC-9821Ls150/S14-C2 ●テンキー
●PICTY80L(プリンタ) ●マウス
●プリンタケーブル ●マウスパッド
●FD10枚

■合計定価¥576,360
セット特価 ¥329,800

20回	(初)¥10,939	(月)¥10,400×19	(ボ)¥59,000×3
36回	(初)¥12,811	(月)¥11,100×35	(ボ) なし

PC-9821Xa20/W30基本セット

●PC-9821Xa20/W30 ●キーボードカバー
●15インチ・ディスプレー ●マウスパッド
●Wave Star(サウンドボード) ●クリーナ
●アンプ内蔵スピーカ ●FD10枚

■合計定価¥409,000
セット特価 ¥275,800

18回	(初)¥10,762	(月)¥10,000×17	(ボ)¥46,000×3
30回	(初)¥11,551	(月)¥11,100×29	(ボ) なし

PC-9821RaⅡ23/W30基本セット

●PC-9821RaⅡ23/W30 ●キーボードカバー
●MT-8617E ●マウスパッド
●アンプ内蔵スピーカ ●クリーナ
●FD10枚

■合計定価¥489,000
セット特価 ¥355,000

24回	(初)¥10,529	(月)¥10,000×23	(ボ)¥44,000×4
36回	(初)¥15,107	(月)¥11,900×35	(ボ) なし

PC-9821Nr13/S14 CD-ROMセット

●PC-9821Nr13/S14 ●マウス
●CDN-D8C(8倍速CD-ROM・PCカード付) ●マウスパッド
●テンキーボード ●FD10枚

新発売 TFTカラー

■合計定価¥413,180
セット特価 ¥268,000

18回	(初)¥10,136	(月)¥ 9,800×17	(ボ)¥44,000×3
30回	(初)¥12,664	(月)¥10,700×29	(ボ) なし

PC-9821Nr13/D14 CD-ROMセット

●PC-9821Nr13/D14 ●マウス
●CDN-D8C(8倍速CD-ROM・PCカード付) ●マウスパッド
●テンキーボード ●FD10枚

新発売 DSTNカラー

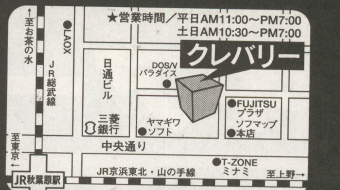
■合計定価¥323,180
セット特価 ¥208,000

15回	(初)¥ 9,858	(月)¥ 9,800×14	(ボ)¥45,000×2
24回	(初)¥10,212	(月)¥10,200×23	(ボ) なし

パソコンショップ **クレバリー**

本社:〒101 東京都千代田区外神田3-14-3 福栄秋葉原ビル4F
【振込銀行】三和銀行 秋葉原支店 普通口座:1019565
【振込名義】株式会社クレバリー

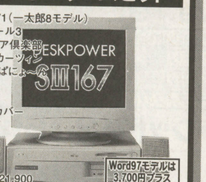
お問合せ ご注文は ☎03-5296-1770 FAX.03-5296-1772
受付時間 AM10:00~PM7:00



★DESKPOWERのプリンタセットの内容は変更可能です。Word97モデルは価格が3,700円UPします。

FMV-DESKPOWER SIII167 ゲームセット

- FMVS31671(一太郎8モデル)
- バーチャコール3
- 放課後マニア倶楽部
- ブランマーカーツィン
- かえるにょ・ぱにょ~ん
- To Heart
- 同級生2
- キーボードカバー
- マウスパッド
- FD40枚



Word97モデルは 3,700円プラス

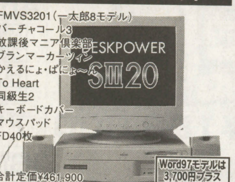
■合計定価¥421,900

セット特価 ¥295,800

20回	初¥10,946	月¥10,100×19	ボ¥48,000×3
36回	初¥11,035	月¥10,000×35	ボ なし

FMV-DESKPOWER SIII20 ゲームセット

- FMVS3201(一太郎8モデル)
- バーチャコール3
- 放課後マニア倶楽部
- ブランマーカーツィン
- かえるにょ・ぱにょ~ん
- To Heart
- 同級生2
- キーボードカバー
- マウスパッド
- FD40枚



Word97モデルは 3,700円プラス

■合計定価¥461,900

セット特価 ¥325,000

20回	初¥10,572	月¥10,000×19	ボ¥60,000×3
36回	初¥11,141	月¥11,000×35	ボ なし

FMV-DESKPOWER SIII23 プリンタセット

- FMVS3231(一太郎8モデル)
- BJC-700J(プリンタ)
- プリンタケーブル
- A4プリンタ用紙
- キーボードカバー
- マウスパッド
- FD40枚

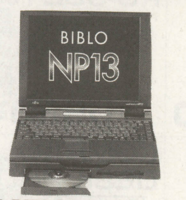
Word97モデルは 3,700円プラス

■合計定価¥603,000

セット特価 ¥425,800

30回	初¥10,710	月¥ 9,900×29	ボ¥43,000×5
48回	初¥13,518	月¥11,200×47	ボ なし

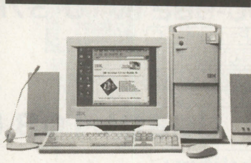
FMV BIBLOシリーズ



- FMV-BIBLO NC13D …… 特価¥178,000
- FMV-BIBLO NP13 …… 特価¥348,000
- FMV-BIBLO NU15 …… 特価¥355,000
- FMV-BIBLO NU13 …… 特価¥285,000
- FMV-BIBLO NU13D …… 特価¥245,000
- FMV-5133 NU5/WS6 …… 特価¥259,800

ぜひ一度お電話ください。

Aptivaシリーズ



- Aptiva T8B …… 特価¥269,800
- Aptiva T8C …… 特価¥278,800
- Aptiva T8E …… 特価¥305,800
- Aptiva T8F …… 特価¥315,000
- Aptiva T9D …… 特価¥298,000
- Aptiva T9E …… 特価¥349,800
- Aptiva TAE …… 特価¥385,800
- Aptiva TAF …… 特価¥448,000
- Aptiva T81 …… 特価¥219,800
- Aptiva T85 …… 特価¥258,000
- Aptiva T95 …… 特価¥298,000
- Aptiva B80 …… 特価¥199,800
- Aptiva B86 …… 特価¥228,000

FMV-DESKPOWER SIII165 ゲームセット

- FMVS31651(一太郎8モデル)
- バーチャコール3
- 放課後マニア倶楽部
- ブランマーカーツィン
- かえるにょ・ぱにょ~ん
- To Heart
- 同級生2
- キーボードカバー
- マウスパッド
- FD40枚

Word97モデルは 3,700円プラス

■合計定価¥376,900

セット特価 ¥265,000

18回	初¥10,127	月¥ 9,700×17	ボ¥44,000×3
30回	初¥10,876	月¥10,700×29	ボ なし

FMV-DESKPOWER TIII20 ゲームセット

- FMVT3201(一太郎8モデル)
- バーチャコール3
- 放課後マニア倶楽部
- ブランマーカーツィン
- かえるにょ・ぱにょ~ん
- To Heart
- 同級生2
- キーボードカバー
- マウスパッド
- FD40枚

Word97モデルは 3,700円プラス

■合計定価¥511,900

セット特価 ¥359,800

24回	初¥10,379	月¥10,100×23	ボ¥45,000×4
42回	初¥12,667	月¥10,700×41	ボ なし

FMV-DESKPOWER TIII23 プリンタセット

- FMVT3231(一太郎8モデル)
- BJC-700J(プリンタ)
- プリンタケーブル
- A4プリンタ用紙
- キーボードカバー
- マウスパッド
- FD40枚

Word97モデルは 3,700円プラス

■合計定価¥678,000

セット特価 ¥479,800

30回	初¥10,064	月¥ 9,900×29	ボ¥56,000×5
48回	初¥15,475	月¥12,600×47	ボ なし

★ディスプレー・プリンタなどのSETの組み合わせ及びクレジットの回数は、ご希望に応じて自由に設定できます。

周辺機器特価コーナー

ディスプレー

●NEC	JC-1574VM(15")	特価¥32,800
●NEC	JC-1746UM(17")	特価¥67,800
●NEC	PC-TM171	特価¥89,800
●iiyama	MF-8517E	特価¥51,500
●iiyama	MT-8617E	特価¥63,800
●iiyama	MT-8621E	特価¥143,000
●SONY	CPD-17SF9	特価¥67,800
●TOTOKU	CV711R	特価¥69,800
●三菱	RD-17V	特価¥63,500
●三菱	RD-17GX II CLEAR	特価¥70,800
●三菱	RD-17G II CLEAR	特価¥79,500
●メルコ	FTD-XD15-CP	特価¥94,800
●FIC	15CX	特価¥28,800
●FIC	17CV	特価¥49,500

プリンタ

●Canon	BJC-700J	特価¥48,800
●Canon	BJC-240J	特価¥19,800
●Canon	BJC-420J	特価¥28,000
●Canon	BJC-620JW	特価¥41,800
●Canon	BJC-455J	特価¥45,000
●Canon	BJC-35v II	特価¥32,000
●Canon	LBP-220	特価¥42,500
●Canon	LBP-320	特価¥56,500
●FUJITSU	XJS-400	特価¥39,500
●FUJITSU	XJ-610	特価¥27,500
●NEC	PICTY80L	特価¥14,800
●ALPS	MD-1000J	特価¥34,800

メモリ

●I・O	NE-SD4100-16MT	特価¥11,380
●I・O	NE-SD4100-32MT	特価¥22,000
●I・O	NE-SD4100T-64M	特価¥47,300
●I・O	NE-EDO-8MX2T	特価¥12,150
●I・O	NE-EDO-16MX2T	特価¥19,000
●I・O	NE-EDO-32MX2T	特価¥36,000
●I・O	NE-ECC-8MX2T	特価¥13,680
●I・O	NE-ECC-16MX2T	特価¥21,700
●I・O	NE-ECC-32MX2T	特価¥41,000
●I・O	NE-SIMXA-8MX2T	特価¥14,500
●I・O	NE-SIMXA-16MX2T	特価¥21,700
●I・O	NE-SIMXA-32MX2T	特価¥41,000
●I・O	NE-SIMXB-8MX2T	特価¥12,150
●I・O	NE-SIMXB-16MX2T	特価¥19,000
●I・O	NE-SIMXB-32MX2T	特価¥36,000
●I・O	NE-SIM32-H16MT	特価¥ 9,830
●I・O	NE-SIM32-H32MT	特価¥19,000
●I・O	NE-SIM36-H16MT	特価¥11,280
●I・O	NE-SIM36-H32MT	特価¥21,700
●I・O	Cb234-16M	特価¥18,800
●I・O	Cx34-16M	特価¥20,980
●I・O	LD34-32MT	特価¥25,500
●I・O	Nb64-32MT	特価¥25,500
●I・O	Nr64-16MT	特価¥12,880
●I・O	Nr64-32M	特価¥22,000
●I・O	Nr64-64ME	特価¥39,800
●メルコ	EMW-P32MH	特価¥15,700
●メルコ	EMW-P64MH	特価¥29,800
●メルコ	EMF-P16MH	特価¥ 8,650
●メルコ	EMF-P32MH	特価¥15,700
●メルコ	VMH-16MH	特価¥12,150
●メルコ	VMH-32MH	特価¥20,000
●メルコ	VMH-64MH	特価¥37,980
●メルコ	VMH-E32MH	特価¥23,600
●メルコ	VMH-E64MH	特価¥44,600
●メルコ	VMC-W32MH	特価¥15,700
●メルコ	VMC-W64MH	特価¥29,700
●メルコ	VMB-W32MH	特価¥23,400
●メルコ	VMB-W64MH	特価¥43,800
●メルコ	VMB-16MH	特価¥12,200
●メルコ	VMB-32MH	特価¥23,600
●メルコ	VMB-P16MH	特価¥ 8,650
●メルコ	VMB-P32MH	特価¥15,700
●メルコ	VSG-16MH	特価¥11,400
●メルコ	VSG-32MH	特価¥22,000
●メルコ	VSG-T64MH	クレバリー特価
●メルコ	VSF-64MH	特価¥55,400
●メルコ	VS8-16MH	特価¥12,850
●メルコ	VS8-32MH	特価¥29,400
●メルコ	VN8-16MH	特価¥14,000
●メルコ	VN8-32MH	特価¥28,200
●メルコ	VD8-T32MG	特価¥22,000
●メルコ	VS8-64MH	特価¥59,500

※その他のI・O、メルコの商品はお問い合わせください。

ハードディスク

●メルコ	DSC-U2000(Ultra SCSI)	特価¥37,800
●メルコ	DSC-U3200	特価¥51,800
●メルコ	DSC-U2000P	特価¥47,500
●メルコ	DSC-D2000PS	特価¥48,800
●I・O	UHDS-H2G	特価¥39,300
●I・O	UHDS-H2G/UPCI	特価¥47,800
●I・O	HDVS-2G	特価¥35,990
●I・O	HDVS-2G/98 III P(I/F付)	特価¥40,990
●I・O	HDVS-2G/SPCI	特価¥45,000
●I・O	HDI-2.6G/98	特価¥30,800
●I・O	HDI-3.5G/98	特価¥38,000
●I・O	HDI-2.6G/DV	特価¥30,800
●I・O	HDI-3.5G/DV	特価¥38,000

CD-ROM・MO・ZIP

●I・O	CDV-PX24(24倍速)	特価¥25,300
●I・O	CDC-AB86(8倍速6連装)	特価¥22,980
●I・O	CDC-TX86(8倍速6連装)	特価¥30,500
●I・O	CDV-AB24(24倍速ファイルベイ)	特価¥19,500
●I・O	PD-AB8(PD & CD-ROM)	特価¥32,400
●I・O	MOF-640(MO)	特価¥64,800
●I・O	MOF-230W(MO)	特価¥39,800
●I・O	CDR-PVX24(CD-R)	特価¥58,990
●I・O	CDR-PVB24(CD-R内蔵)	特価¥51,500
●メルコ	CDS-S24(24倍速)	特価¥24,800
●メルコ	CDS-U24C(24倍速ノート)	特価¥39,990
●メルコ	CDN-D8C(〃)	特価¥20,800
●メルコ	CDI-24FB(24倍速ファイルベイ)	特価¥19,500
●メルコ	CDS-2W6R(CD-R)	特価¥50,800
●メルコ	MOS-S640(MO)	特価¥55,300
●メルコ	MOS-S230F(MO)	特価¥38,500
●メルコ	MON-D230C(ノート用MO)	特価¥44,800
●OLYMPUS	MOS332S04AA	特価¥39,500
●OLYMPUS	MOS332S04AC(WIN95セット)	特価¥42,500

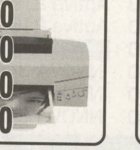
外付ドライブ & 増設ドライブ

●NEC	PC-FD321DH	特価¥16,800
●NEC	PC-9821V-FD1	特価¥13,000
●NEC	PC-9821RA-FD1	特価¥13,000
●NEC	PC-9821XA-E02	特価¥13,000
●R&D	FDD-3SZ(3.5"1FDD)	特価¥13,500
●R&D	FDD-3WZ(3.5"2FDD)	特価¥20,500
●R&D	FDD-5SZ(5"1FDD)	特価¥17,800
●R&D	FDD-5WZ(5"2FDD)	特価¥26,800
●R&D	FDD-1MX(FDDインターフェース)	特価¥ 8,800

マルチメディア

●ヤマハ	YST-M15(スピーカ)	特価¥ 7,980
●ヤマハ	YST-M20DSP(スピーカ)	特価¥ 9,980
●NEC	PC 3Dエンジン+バイオハザード	特価¥17,500
●NEC	PC-9801-118(サウンドボード)	特価¥17,800
●NEC	PC-9801-86(サウンドボード)	特価¥19,800
●キュービジョン	Card86-R(98ノート用FM音源)	特価¥17,800
●キュービジョン	Wave SMIT	特価¥24,500
●キュービジョン	Wave Star	特価¥18,800
●キュービジョン	MIDI Star/GS	特価¥14,500
●Adaptec	AHA-1510B/J97	特価¥10,200
●Adaptec	AHA-1520B/J97	特価¥15,200
●Adaptec	AHA-2940AU/J97	特価¥28,800
●Adaptec	AHA-2920/J97	特価¥17,300
●Adaptec	AHA-1460A/J97	特価¥13,800
●ラトック	REX-9530A(SCSI II カード)	特価¥13,000
●ラトック	REX-9530M(SCSI II カード)	特価¥13,000
●I・O	GA-PG3DVX4/98PCI	特価¥22,980
●I・O	GA-PG3DVX8/98PCI	特価¥26,980
●I・O	GA-PGDX4/98PCI	特価¥19,800
●I・O	GA-PGDX4/PCI	特価¥19,800
●マイクロソフト	サイドワインダーゲームパッド	特価¥ 4,980

EPSON newカラリオ

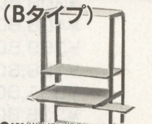


- PM-700C 特価¥41,800
- MJ-930C 特価¥53,800
- MJ-830CS 特価¥32,500
- MJ-510CS 特価¥23,500

スキャナ、モデム & デジタルカメラ他

●EPSON	GT-5000WIN(スキャナ)	特価¥30,500
●EPSON	GT-8500WIN(スキャナ)	特価¥39,999
●EPSON	GT-9500WIN(スキャナ)	特価¥71,800
●SHARP	JX-250W3(スキャナ)	特価¥46,500
●SHARP	JX-150(スキャナ)	特価¥23,000
●Canon	IS-11(スキャナカートリッジ)	特価¥10,800
●NEC	Aterm IT-55DSU(TA)	特価¥34,800
●NEC	Aterm IT-65ProDSU(TA)	特価¥40,800
●SONY	SMD-560BW(56Kモデム)	特価¥16,500
●マイクロコム	DESK PORTE33.6S	特価¥11,800
●SHARP	MD-PS1(デジカメ)	特価¥88,000
●SONY	DSC-F2(デジカメ)	特価¥55,800
●NEC	PICONA(デジカメ・キット付)	特価¥54,800
●EPSON	CP-500(デジカメ)	特価¥64,800
●RICOH	DC-3(デジカメ)	特価¥36,800
●Canon	PowerShot30(デジカメ)	特価¥22,800
●マイクロソフト	OFFICE97PRO	特価¥54,800
●マイクロソフト	OFFICE97PRO(マウス付)	特価¥58,000
●マイクロソフト	OFFICE97 Proアップグレード(マウス付)	特価¥29,999
●マイクロソフト	OFFICE97 Proアカデミックパック	特価¥22,800
●NEC	MS-Windows Ver3.1	特価¥16,800
●NEC	MS-DOS Ver6.2	特価¥ 9,800

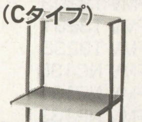
(Bタイプ)



- 650(W)×700(D)×1,351(H)mm
- マウステーブル付
- 17インチディスプレー対応

特価¥10,800

(Cタイプ)



- 800(W)×690(D)×1,353(H)mm
- タワー型パソコンに最適

特価¥10,500

これなら安心!! クレバリー通販システムのご案内

ご注文方法 ●電話かFAXにてご注文ください。●ご覧頂いた雑誌名(何月号)と注文される商品名をお伝えください。●お支払いは現金一括か代引(着払)かクレジットかをお伝えください。●納期・送料・代引手数料・合計金額をお知らせ致します。●商品のお届け希望日、お届けの時間帯(午前・午後・夕方6時すぎ)をお伝えください。

お支払方法 《銀行振込みの場合》●お近くの銀行から上記の口座(本誌の当社社名隣に記載)へお振込みください。●電信扱いでお振込みください。(振込み手数料はお客様のご負担とさせて頂きます。)●ご入金確認後、宅配便にてお届け致します。

《代金引換(着払い)の場合》●商品到着時に、商品と引き換えに代金をお支払い頂きます。●右記代引手数料が別途加算されます。

- ★ 3万円未満 ……500円
- ★ 3万円以上~10万円未満…1000円
- ★10万円以上~30万円未満…1500円
- ★30万円以上~40万円未満…2500円
- ★40万円以上~60万円未満…3000円
- ★60万円以上~90万円未満…4500円

《クレジット(分割・ボーナス一括)の場合》
●注文後、クレジット用紙を郵送致します。ご記入の上、ご返送ください。●クレジット会社の審査後、承認がおり次第、商品を発送致します。

支払回数	1	3	6	10	12	15	18	20	24	30	36	42	48	54	60
手数料(%)	2.0	2.5	3.2	5.0	5.3	7.0	8.5	10.0	10.5	13.5	14.5	18.0	19.5	23.5	25.0

送料 ●本体・ディスプレー・プリンター等大きな荷物は1個口1500円、周辺機器等小さな荷物は1個口1000円~1300円の送料となります。(沖縄・離島は別途必要となります。)

《保証及び修理サービス》●商品には全てメーカー保証が付いています。●故障時には、弊社またはお近くのメーカー修理サービスセンターに送るか持ち込んで頂いて修理を受けて頂きます。●送って頂く時の送料はお客様のご負担、返送時の送料は弊社またはサービスセンターの負担となります。

《初期不良》●初期不良(到着日から7日以内)の場合は同じ商品の新品と交換致します。(送料は往復、弊社負担)但し、箱・説明書等すべてある場合●初期不良によるキャンセルはお受けできません。

《キャンセル条件及びご注意点》①商品の出荷前のキャンセルは次のような条件でキャンセル可能です。(但し、お取り寄せ品は出荷前でも不可)*銀行振込み後にキャンセルをする場合:キャンセル料3000円*クレジットの審査がおりた後にキャンセルをする場合:キャンセル料5000円*代引きでご注文の商品を出荷後、到着前の場合はキャンセル料3000円と往復の運賃をお客様にご負担頂きます。②商品到着後、3日以内にお申し出があれば未開封・未使用の場合に限りキャンセルをお受け致します。但し、それまでにかかった費用・往復の送料及びキャンセル料はお客様にご負担頂きます。③3日以内であっても、開封済または使用済の商品・お取り寄せ品・ソフトウェア・消耗品の返品は一切できません。

ギアーズ

★最新情報は・・・掘出しモノあり!

インターネット http://www.mubitor.jp/alphasystem

FAX BOX 03-5390-3555 ボックスNO.13130

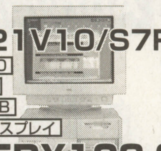
ご注文 お問合せ ☎ 0438-23-9821

24時間FAX 0438-25-3303

新品・中古現金買取り致します

OA機販売店・業者様 継続的購入される個人の方現金卸いたします。

アウトレット〈USEDコーナー〉

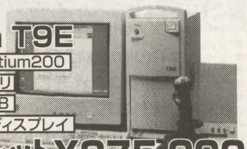
NEC PC-9821V10/S7RC

Pentium100 / 16MBメモリ / HDD 850MB / 17インチディスプレイ
USED¥108,000

NEC CanBe PC-9821Cx13/T15A

Pentium133 / HDD 850MB
USED¥128,000

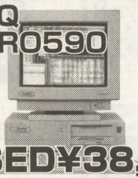
IBM Aptiva H5F

Pentium 150 / 17インチカラー / HDD2.5GB / 32MBメモリ
展示品¥188,000

IBM Aptiva T9E

MMX Pentium200 / 32MBメモリ / HDD4.2GB / 17インチディスプレイ
アウトレット¥275,000

Fujitsu FMV-DESK POWER SⅢ167

MMX Pentium166 / 32MBメモリ / HDD2.6GB / 17インチディスプレイ
展示品¥220,000

COMPAQ DESK PRO590

Pentium90 / 16MBメモリ
USED¥38,000

DELL OPTIPLEX 450S/LV

CD無し / H86SX33
USED¥17,000

IBM ThinkPad 560E

A4 / MMX Pentium166 / 16MBメモリ / 12.1TFT
アウトレット¥278,000

Fujitsu FMV-BIBLO FMV53NA2S1

A4 / Pentium133 / 16MBメモリ / 12.1TFT
新品¥228,000

NEC PC-9821NW150/S20D

A4 / MMXPentium150 / 32MBメモリ / 12.1TFT
USED¥285,000

NEC PC-9821LS150/S14-D2

A4 / MMXPentium150 / 32MBメモリ / 12.1TFT
USED¥257,000

EPSON LP9200 A3レーザープリンタ

新古品¥85,000

新品・中古高額買取

下取は、さらにお得!

〈新品コーナー〉

Fujitsu	
FMV S31651	¥212,800
FMV S31653	¥216,800
FMV S31671	¥243,800
FMV S31673	¥246,800
FMV S316A1	¥182,800
FMV S316A3	¥185,800
FMV S3201	¥270,800
FMV S3203	¥274,800
FMV S320B1	¥226,800
FMV S320B3	¥229,800
FMV S3231	¥355,800
FMV S3233	¥359,800
FMV T3161	¥263,800
FMV T3163	¥267,800
FMV T3201	¥304,800
FMV T3203	¥308,800
FMV T3231	¥406,800
FMV T3233	¥359,800
FMV NC13D	¥168,800
FMV NP131	¥331,800
FMV NP133	¥335,800
FMV NU13D1	¥229,800
FMV NU13D3	¥233,800
FMV NU131	¥270,800
FMV NU133	¥274,800
FMV NU151	¥338,800
FMV NU153	¥342,800

IBM	
Think Pad 380D3AJ	¥350,000
Think Pad 535E	¥289,000
Think Pad 560E	¥317,800
Think Pad 365X2J9	¥178,000
Think Pad 365X1J9	¥235,000
Aptiva 2161-T81	¥210,000
Aptiva 2161-T95	¥279,000
Aptiva 2161-T8E	¥265,000
Aptiva 2161-T9E	¥298,000
Aptiva 2161-T8B	¥240,000
Aptiva 2161-T8C	¥248,000
Aptiva 2161-T8F	¥285,000
Aptiva 2161-T9D	¥266,000
Aptiva 2161-TAE	¥352,000
Aptiva 2161-TAF	¥415,000

Canon	
INNOVA 3400DX	¥210,000
INNOVA 3400DX2	¥285,000
INNOVA 3400DX2(Office)	¥288,000

NEC	
PC9821V16/S5VC2	¥179,000
PC9821V16/S5VD2	¥183,000
PC9821V166/S5C2	¥213,800
PC9821V166/S5D2	¥215,800
PC9821V200/M7C2	¥279,800
PC9821V200/M7D2	¥282,800
PC9821V200/M7H2	¥333,000
PC9821V200/M7J2	¥335,800
PC9821V200/MZC2	¥237,800
PC9821V200/MZD2	¥239,800
PC9821V200/S5C2	¥238,000
PC9821V200/S5D2	¥239,800
PC9821V200/S7C2	¥268,000
PC9821V200/S7D2	¥269,800
PC9821V200/SZC2	¥225,000
PC9821V200/SZD2	¥227,800
PC9821V233/M7C2	¥313,000
PC9821V233/M7D2	¥315,800
PC9821XC16/M7A3	¥233,000
PC9821XC16/M7B3	¥237,000
PC9821XC16/S5A3	¥173,000
PC9821XC16/S5B3	¥177,000
PC9821XC16/S7A3	¥209,000
PC9821XC16/S7B3	¥212,000
PC9821LS13/D10C	¥232,000
PC9821LS13/D10D	¥237,000
PC9821LS150/S14C2	¥295,000
PC9821LS150/S14D2	¥297,000
PC9821NW133/D14C	¥238,000
PC9821NW133/D14D	¥239,000
PC9821NW150/S20C	¥319,000
PC9821NW150/S20D	¥323,000

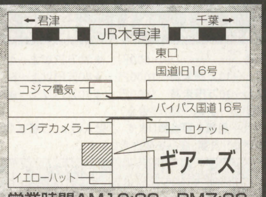
SHARP	
MN-5100D	¥219,000
MN-5400D	¥244,000
MN-5500	¥299,800
MN-7750	¥368,000
PC-W100	¥238,000
PC-W110	¥268,000

TOSHIBA	
Libretto 50CTA	¥155,000
Libretto PA1252JA	¥189,000
Libretto PA1252J9	¥169,800
Satellite Pro 460 CT/2.1	¥297,000
Satellite Pro 440 CT/1.4	¥253,000
Satellite 220 PA1240S9	¥178,000
Portege 660CDT/1.4	¥309,000

お申込みは電話でどうぞ
- ●上記の価格には消費税は含まれておりません。
- ●広告以外の商品も多数取扱っております。お問合わせ下さい。
- ●価格は変動します。ご注文の際は必ずお電話で価格在庫をご確認下さい。
- ●FAXでのご注文、見積もお受けします。
- ●お支払は現金書留又は、銀行振込でお願いします。入金確認後、商品を発送致します。
- ●低金利クレジットもご利用になれます。お申込みの際はお問合わせ下さい。
- ●初期不良の交換は2週間以内にお願いします。
- ●日・祭日の指定配達も取扱っております。
- ●送料／1ヶ1,300円（本州以外は1,500円、沖縄・離島は別途）
- ●料金着払いも取扱っております。

【低金利クレジット】

回数	3回	6回	10回	12回
手数料	1.76%	3.08%	4.88%	5.78%
15回	20回	24回	36回	60回
7.14%	9.44%	11.3%	17.01%	28.96%

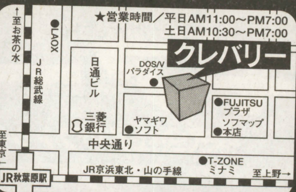


営業時間AM10:00〜PM7:00

株式会社 アルファシステム
〒292 千葉県木更津市太田4−15−10
TEL.0438-23-9821 FAX.0438-25-3303
営業時間 AM10:00〜PM7:00
お振込先 東京三菱銀行 木更津支店 (普) 0614566 (株) アルファシステム

パソコンショップ **クレバリー**

本社:〒101 東京都千代田区外神田3-14-3 福栄秋葉原ビル4F
【振込銀行】三和銀行 秋葉原支店 普通口座:1019565
【振込名義】株式会社クレバリー



お問合せ ご注文は ☎03-5296-1770 FAX.03-5296-1772
受付時間 AM10:00〜PM7:00

見積り無料 クレバリーのハンドメイドパソコン

★CPU・マザーボード・メモリ・HDD・CD-ROM等の変更及び追加も承ります。★お気軽にご相談ください。

※ケース及びCRTの形状は写真とは若干異なります。

《MMX Pentium 233MHz搭載モデル》

32MB EDO / 3.2GB HDD / 24倍速 CD-ROM / S3 Virge DX/4MB / WIN95 インストール済

▶CPU	:Intel MMX®テクノロジPentiumプロセッサ233MHz
▶ヒートシンク	:ヒートシンクファン付
▶マザーボード	:ASUSTek TXP4-X
▶CHIP SET	:intel 430TX PCIセット
▶BIOS	:AWARD BIOS(Plug & Play対応)
▶EDO-RAM	:32MB(16MB×2) 60ns (最大256MB)
▶キャッシュ	:512KB
▶HDD	:3.2GB Ultra ATA
▶CD-ROM	:24倍速CD-ROM(ATAPI/トレー式)
▶FDD	:3.5" 3Mode(1.44MB/1.2MB/720KB)
▶Video	:S3 Virge DX/4MB
▶Sound	:Sound Blaster Pro互換
▶スピーカ	:アンプ内蔵スピーカ
▶本体ケース	:ATXミドルタワーケース
▶サイズ	:186(W)×420(D)×425(H)mm
▶拡張スロット	:PCI×3、ISA×3、PCI/ISA×1
▶I/Oポート	:USB×2、シリアル×2、パラレル×1
▶キーボード	:109日本語キーボード(WIN95対応)
▶マウス	:PS/2マウス(PnP対応)
▶ソフト	:WINDOWS95(OSR2)日本語版インストール済
▶保証	:初期不良交換期間2週間
	:1年間無償保証(センドバックサービス)

価格¥179,800
+15"CRT:¥208,000
+17"CRT:¥228,000

《Pentium II 266MHz搭載モデル》

64MB EDO / 4.2GB HDD / 24倍速 CD-ROM / Millennium II 4MB / 440LX 搭載 / WIN95 インストール済

▶CPU	:Intel Pentium® II プロセッサ266MHz
▶ヒートシンク	:ヒートシンクファン付
▶マザーボード	:ASUSTek P2L97
▶CHIP SET	:intel 440LX PCIセット
▶BIOS	:AWARD BIOS(Plug & Play対応)
▶EDO-RAM	:64MB(32MB×2) 60ns (最大384MB)
▶キャッシュ	:512KB
▶HDD	:4.2GB Ultra ATA
▶CD-ROM	:24倍速CD-ROM(ATAPI/トレー式)
▶FDD	:3.5" 3Mode(1.44MB/1.2MB/720KB)
▶Video	:Matrox Millennium II 4MB
▶Sound	:Sound Blaster AWE64(without IDE)
▶スピーカ	:YAMAHA YST-M7 ステレオスピーカ
▶本体ケース	:ATXミドルタワーケース
▶サイズ	:186(W)×420(D)×425(H)mm
▶拡張スロット	:PCI×5、ISA×2、AGP×1
▶I/Oポート	:USB×2、シリアル×2、パラレル×1
▶キーボード	:109日本語キーボード(WIN95対応)
▶マウス	:マイクロソフト マウス
▶ソフト	:WINDOWS95(OSR2)日本語版インストール済
▶保証	:初期不良交換期間2週間
	:1年間無償保証(センドバックサービス)

価格¥269,800
+15"CRT:¥298,000
+17"CRT:¥318,000

★ディスプレー・プリンタなどのSETの組み合わせ及びクレジットの回数は、ご希望に応じて自由に設定できます。

周辺機器特価コーナー

ディスプレー

●NEC	JC-1574VM(15")	特価¥32,800
●NEC	PC-KM175	特価¥62,800
●NEC	PC-TM171	特価¥91,800
●iiyama	MF-8517E	特価¥51,500
●iiyama	MT-8617E	特価¥63,800
●iiyama	MT-8621E	特価¥143,000
●SONY	CPD-17SF9	特価¥63,800
●三菱	RD-17V	特価¥63,500
●三菱	RD-17GX II CLEAR	特価¥70,500
●三菱	RD-17G II CLEAR	特価¥79,500
●メルコ	FTD-XD15-CP	特価¥94,800
●FIC	15CX	特価¥28,000
●FIC	17CV	特価¥48,000

プリンタ

●EPSON	PM-700C	特価¥38,800
●EPSON	MJ-510CS	特価¥23,500
●EPSON	MJ-830CS	特価¥32,200
●EPSON	MJ-930C	特価¥54,800
●EPSON	PM-2000C	特価¥72,800
●Canon	BJC-700J	特価¥46,500
●Canon	BJC-240J	特価¥18,800
●Canon	BJC-420J	特価¥27,800
●Canon	BJC-455J	特価¥40,800
●Canon	BJC-35v II	特価¥30,800
●FUJITSU	XJS-400	特価¥38,800
●NEC	PICTY80L	特価¥13,800
●ALPS	MD-1000J	特価¥34,500

メモリ

●I・O	NE-SD4100-16MT	特価¥ 9,660
●I・O	NE-SD4100-32MT	特価¥17,350
●I・O	NE-SD4100T-64M	特価¥47,700
●I・O	NE-EDO-8MX2T	特価¥ 9,660
●I・O	NE-EDO-16MX2T	特価¥15,590
●I・O	NE-EDO-32MX2T	特価¥30,650
●I・O	NE-ECC-16MX2T	特価¥18,900
●I・O	NE-ECC-32MX2T	特価¥36,200
●I・O	NE-SIMXA-8MX2T	特価¥11,280
●I・O	NE-SIMXA-16MX2T	特価¥18,900
●I・O	NE-SIMXA-32MX2T	特価¥36,200
●I・O	NE-SIMXB-8MX2T	特価¥ 9,660
●I・O	NE-SIMXB-16MX2T	特価¥15,590
●I・O	NE-SIMXB-32MX2T	特価¥30,650
●I・O	NE-SIM32-H16MT	特価¥ 8,860
●I・O	NE-SIM32-H32MT	特価¥15,590
●I・O	NE-SIM36-H16MT	特価¥10,480
●I・O	NE-SIM36-H32MT	特価¥18,900
●I・O	Cx34-16M	特価¥20,980
●I・O	Nb64-32MT	特価¥19,800
●I・O	Nr64-16MT	特価¥10,480
●I・O	Nr64-32M	特価¥19,800
●I・O	Nr64-64ME	特価¥36,200
●I・O	TO-LBT50-16M(Libretto50・60)	特価¥18,500
●メルコ	EMW-P32MI	特価¥15,600
●メルコ	EMW-P64MI	特価¥30,800
●メルコ	EMF-P16MI	特価¥ 8,880
●メルコ	EMF-P32MI	特価¥15,600
●メルコ	VMH-16MH	特価¥ 9,680
●メルコ	VMH-32MH	特価¥15,600
●メルコ	VMH-64MH	特価¥30,800
●メルコ	VMH-E32MH	特価¥18,900
●メルコ	VMH-E64MH	特価¥36,200
●メルコ	VMC-W32MI	特価¥15,600
●メルコ	VMC-W64MI	特価¥30,800
●メルコ	VMB-W32MH	特価¥18,900
●メルコ	VMB-W64MH	特価¥36,200
●メルコ	VMB-16MH	特価¥10,500
●メルコ	VMB-32MH	特価¥18,900
●メルコ	VMB-P16MI	特価¥ 8,880
●メルコ	VMB-P32MI	特価¥15,600
●メルコ	VSG-16MH	特価¥ 9,800
●メルコ	VSG-32MH	特価¥17,500
●メルコ	VSG-T64MH	特価¥47,700
●メルコ	VSF-64MH	特価¥40,800
●メルコ	VS8-16MH	特価¥ 9,800
●メルコ	VS8-32MH	特価¥22,880
●メルコ	VN8-16MH	特価¥12,000
●メルコ	VN8-32MH	特価¥22,080
●メルコ	VD8-T32MG	特価¥19,800
●メルコ	VS8-64MH	特価¥53,800
●I・O	PCFDC-4M/ADP(スマートメディア)	特価¥12,000
●I・O	PCCF-10M(コンパクトフラッシュ)	特価¥19,500
●I・O	PCCF-15M(コンパクトフラッシュ)	特価¥25,500
●I・O	PCCF-20M(コンパクトフラッシュ)	特価¥31,500

※その他のI・O、メルコの商品はお問い合わせください。

ハードディスク & 各種ボード

●メルコ	DSC-U2000(Ultra SCSI)	特価¥36,000
●メルコ	DSC-U3200	特価¥45,800
●メルコ	DSC-D2000PS(PCI・I/F付)	特価¥43,800
●I・O	UHDS-H2G	特価¥36,800
●I・O	UHDS-H3.2G	特価¥45,800
●I・O	UHDS-H3.2G/UPCI(PCI・I/F付)	特価¥55,800
●I・O	HDVS-2G	特価¥34,500
●I・O	HDVS-2G/98 III P(Cバス・I/F付)	特価¥40,800
●I・O	HDI-2.6G/98	特価¥29,500
●I・O	HDI-3.5G/98	特価¥34,800
●I・O	HDI-2.6G/DV	特価¥29,500
●I・O	HDI-3.5G/DV	特価¥34,800
●Adaptec	AHA-2940AU/J97	特価¥28,800
●Adaptec	AHA-2920/J97	特価¥17,300
●Adaptec	AHA-2910B/J97	特価¥13,800
●ラトック	REX-9530(SCSI II カード)	特価¥13,000
●キュービジョン	SCSI3 Card	特価¥11,800

CD-ROM・MO・ZIP

●I・O	CDV-PX24(24倍速)	特価¥25,500
●I・O	CDC-AB86(8倍速6連装)	特価¥22,980
●I・O	CDC-TX86(8倍速6連装)	特価¥29,990
●I・O	CDV-AB24(24倍速ファイルベイ)	特価¥19,500
●I・O	PD-AB8(PD & CD-ROM)	特価¥32,400
●I・O	MOF-230W(MO)	特価¥39,800
●I・O	CDRW-RX26(CD-RW)	特価¥67,800
●I・O	CDRW-RB26(CD-RW内蔵)	特価¥60,800
●メルコ	CDS-S24(24倍速)	特価¥24,980
●メルコ	CDS-U24C(24倍速ノート)	特価¥39,800
●メルコ	CDN-D8C(〃)	特価¥20,800
●メルコ	CDI-24FB(24倍速ファイルベイ)	特価¥19,500
●メルコ	CDS-2W6R(CD-R)	特価¥50,980
●メルコ	MOS-S640(MO)	特価¥56,000
●メルコ	MOS-S230F(MO)	特価¥38,500
●I・O	MOF-230B(内蔵MO)	特価¥35,990
●I・O	MOF-640B(内蔵MO)	特価¥56,800
●FUJIFILM	ZDR100SCDS(ZIP/SCSI)	特価¥17,800
●FUJIFILM	ZDR100PRDS(ZIP/パラレル)	特価¥17,800

外付ドライブ & 増設ドライブ

●NEC	PC-FD321DH	特価¥16,800
●NEC	PC-9821V-FD1	特価¥13,000
●NEC	PC-9821V-FD2	特価¥13,000
●R&D	FDD-3SZ(3.5"1FDD)	特価¥13,500
●R&D	FDD-3WZ(3.5"2FDD)	特価¥20,500
●I・O	FDS-120(120MBFDD)	特価¥29,980

グラフィックアクセラレータ & 音源

●キュービジョン	Card86-R(98ノート用FM音源)	特価¥18,800
●キュービジョン	Wave SMIT	特価¥24,800
●キュービジョン	Wave Star	特価¥18,800
●キュービジョン	MIDI Star/GS	特価¥14,800
●NEC	PC-9801-86(サウンドボード)	特価¥19,800
●NEC	PC 3Dエンジン+バイオハザード	特価¥17,500
●カノープス	Power Window DX/4MC	特価¥29,800
●カノープス	Power Window GX/4VC	特価¥36,900
●I・O	GA-P II 8/PCI	特価¥30,800
●I・O	GA-PGDX4/98PCI	特価¥19,800

NEC PICONA(キッド付)

限定10台 特価¥35,800

15"CRT用 OAフィルター

限定10台 特価¥2,980

スキャナ、モデム & デジタルカメラ

●EPSON	GT-5500(スキャナ)	特価¥43,800
●EPSON	GT-5000WIN(スキャナ)	特価¥29,800
●EPSON	GT-8500WIN(スキャナ)	特価¥39,999
●EPSON	GT-9500WIN(スキャナ)	特価¥71,500
●SHARP	JX-250W3(スキャナ)	特価¥39,800
●NEC	Aterm IT-55DSU(TA)	特価¥34,500
●NEC	Aterm IT-65ProDSU(TA)	特価¥39,800
●SONY	SMD-560BW(56Kモデム)	特価¥15,990
●I・O	DFML-K56f(56Kモデム)	特価¥15,800
●I・O	IFML-K56f(ISAバス用)	特価¥14,500
●マイクロコム	DESK PORTE33.6S	特価¥11,800
●SONY	DSC-F2(デジカメ)	特価¥58,000
●EPSON	CP-500(デジカメ)	特価¥64,800
●RICOH	DC-3(デジカメ)	特価¥36,800

ソフト & メディア他

●マイクロソフト	OFFICE97 Proアップグレード(マウス付)	特価¥29,999
●マイクロソフト	OFFICE97 Proアカデミックパック	特価¥22,800
●NEC	MS-Windows Ver3.1	特価¥16,800
●NEC	MS-DOS Ver6.2	特価¥ 9,800
●一流メーカー	3.5"FD(40枚)	特価¥ 1,800
● 〃	230MB・MO(5枚)	特価¥ 3,800
● 〃	640MB・MO(5枚)	特価¥12,000
● 〃	ZIP(5枚)	特価¥ 7,000
● 〃	PD(5枚)	特価¥12,500
● 〃	CD-R(10枚)	特価¥ 5,000
●マイクロソフト	MSマウス	特価¥ 4,980
●マイクロソフト	MSインテリジェントマウス(スクロールボタン付)	特価¥ 8,800
●マイクロソフト	サイドワインダーゲームパッド	特価¥ 4,980
●サンワサプライ	JY-DV10(98&DOS/V用ジョイスティック)	特価¥ 5,480

(Bタイプ)

●650(W)×700(D)×1,351(H)mm
●マウステーブル付
●17インチディスプレー対応
特価¥10,800

(Cタイプ)

●800(W)×690(D)×1,353(H)mm
●タワー型パソコンに最適
特価¥9,980

これなら安心!! クレバリー通販システムのご案内

ご注文方法 ●電話かFAXにてご注文ください。●ご覧頂いた雑誌名(何月号)と注文される商品名をお伝えください。●お支払いは現金一括か代引(着払)かクレジットかをお伝えください。●納期・送料・代引手数料・合計金額をお知らせ致します。●商品のお届け希望日、お届けの時間帯(午前・午後・夕方6時すぎ)をお伝えください。

お支払方法 《銀行振込みの場合》●お近くの銀行から上記の口座(本誌の当社社名隣に記載)へお振込みください。●電信扱いでお振込みください。(振込み手数料はお客様のご負担とさせて頂きます。)●ご入金確認後、宅配便にてお届け致します。

《代金引換(着払い)の場合》●商品到着時に、商品と引き換えに代金をお支払い頂きます。●右記代引手数料が別途加算されます。

★ 3万円未満……500円
★ 3万円以上〜10万円未満…1000円
★10万円以上〜30万円未満…1500円
★30万円以上〜40万円未満…2500円
★40万円以上〜60万円未満…3000円
★60万円以上〜90万円未満…4500円

《クレジット(分割・ボーナス一括)の場合》
●注文後、クレジット用紙を郵送致します。ご記入の上、ご返送ください。●クレジット会社の審査後、承認がおり次第、商品を発送致します。

支払回数	1	3	6	10	12	15	18	20	24	30	36	42	48	54	60
手数料(%)	2.0	2.5	3.2	5.0	5.3	7.0	8.5	10.0	10.5	13.5	14.5	18.0	19.5	23.5	25.0

送料 ●本体・ディスプレー・プリンター等大きな荷物は1個口1500円、周辺機器等小さな荷物は1個口1000円〜1300円の送料となります。(沖縄・離島は別途必要となります。)

《保証及び修理サービス》●商品には全てメーカー保証が付いています。●故障時には、弊社またはお近くのメーカー修理サービスセンターに送るか持ち込んで頂いて修理を受けて頂きます。●送って頂く時の送料はお客様のご負担、返送時の送料は弊社またはサービスセンターの負担となります。

《初期不良》●初期不良(到着日から7日以内)の場合は同じ商品の新品と交換致します。(送料は往復、弊社負担)但し、箱・説明書等すべてある場合●初期不良によるキャンセルはお受けできません。

《キャンセル条件及びご注意点》①商品の出荷前のキャンセルは次のような条件でキャンセル可能です。(但し、お取り寄せ品は出荷前でも不可)*銀行振込み後にキャンセルをする場合:キャンセル料3000円*クレジットの審査がおりた後にキャンセルをする場合:キャンセル料5000円*代引きでご注文の商品を出荷後、到着前の場合はキャンセル料3000円と往復の運賃をお客様にご負担頂きます。②商品到着後、3日以内にお申し出があれば未開封・未使用の場合に限りキャンセルをお受け致します。但し、それまでにかかった費用・往復の送料及びキャンセル料はお客様にご負担頂きます。③3日以内であっても、開封済または使用済の商品・お取り寄せ品・ソフトウェア・消耗品の返品は一切できません。

ギアーズ

株式会社アルファシステム

★最新情報は・・・掘出しモノあり!

インターネット http://www.mubit.or.jp/alphasystem

FAX BOX 03-5390-3555 ボックスNO.13130

ご注文 お問合せ ☎ 0438-23-9821

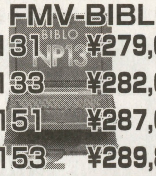
24時間FAX 0438-25-3303

新品・中古現金買取り致します

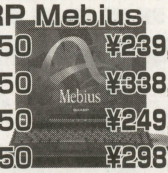
OA機販売店・業者様 継続的購入される個人の方現金卸いたします。

NEC
PC-9821NW150/S20C ¥286,000以下
PC-9821NW150/S20D ¥289,000以下

NEC
PC-9821LS13/D10C2 ¥155,500以下
PC-9821LS13/D10D2 ¥155,500以下



Fujitsu FMV-BIBLO
FMV-NP131 ¥279,000以下
FMV-NP133 ¥282,000以下
FMV-NU151 ¥287,000以下
FMV-NU153 ¥289,800以下



SHARP Mebius
MN-7650 ¥239,800以下
MN-7750 ¥338,000以下
MN-5450 ¥249,000以下
MN-5550 ¥298,000以下

〈新品コーナー〉

Fujitsu	
FMV S31651	¥212,800以下
FMV S31653	¥216,800以下
FMV S31671	¥243,800以下
FMV S31673	¥246,800以下
FMV S316A1	¥182,800以下
FMV S316A3	¥185,800以下
FMV S3201	¥270,800以下
FMV S3203	¥267,000以下
FMV S320B1	¥226,800以下
FMV S320B3	¥229,800以下
FMV S3231	¥355,800以下
FMV S3233	¥359,800以下
FMV T3161	¥263,800以下
FMV T3163	¥267,800以下
FMV T3201	¥304,800以下
FMV T3203	¥308,800以下
FMV T3231	¥406,800以下
FMV T3233	¥359,800以下
FMV NC13D	¥159,000以下
FMV NP131	¥279,000以下
FMV NP133	¥282,000以下
FMV NU13D1	¥209,800以下
FMV NU13D3	¥223,800以下
FMV NU131	¥240,800以下
FMV NU133	¥244,800以下
FMV NU151	¥288,800以下
FMV NU153	¥282,800以下

Canon	
INNOVA 3400DX	¥238,000以下
INNOVA 3400DX2	¥265,000以下
INNOVA 3400DX2(Office)	¥279,000以下

IBM	
Think Pad 380D3AJ	¥350,000以下
Think Pad 535E	¥267,000以下
Think Pad 560E	¥308,000以下
Think Pad 365X2J9	¥178,000以下
Think Pad 365X1J9	¥235,000以下
Aptiva 2161-T81	¥210,000以下
Aptiva 2161-T95	¥268,000以下
Aptiva 2161-T8E	¥265,000以下
Aptiva 2161-T9E	¥298,000以下
Aptiva 2161-T8B	¥240,000以下
Aptiva 2161-T8C	¥248,000以下
Aptiva 2161-T8F	¥285,000以下
Aptiva 2161-T9D	¥266,000以下
Aptiva 2161-TAE	¥352,000以下
Aptiva 2161-TAF	¥415,000以下

SHARP	
MN-7760	¥398,000以下
MN-5400D	¥244,000以下
MN-5500	¥289,800以下
MN-7750	¥338,000以下
PC-W100	¥238,000以下
PC-W110	¥268,000以下

TOSHIBA	
Libretto 50CTA	¥149,000以下
Libretto PA1252JA	¥178,000以下
Libretto PA1252J9	¥167,000以下
Satellite Pro 460 CT/2.1	¥297,000以下
Satellite Pro 440 CT/1.4	¥253,000以下
Satellite 220 PA1240S9	¥178,000以下
Portege 660CDT/1.4	¥299,000以下

NEC	
PC9821V16/S5VC2	¥179,000以下
PC9821V16/S5VD2	¥183,000以下
PC9821V166/S5C2	¥193,000以下
PC9821V166/S5D2	¥196,000以下
PC9821V200/M7C2	¥279,000以下
PC9821V200/M7D2	¥279,800以下
PC9821V200/M7H2	¥303,000以下
PC9821V200/M7J2	¥305,800以下
PC9821V200/MZC2	¥217,800以下
PC9821V200/MZD2	¥219,800以下
PC9821V200/S5C2	¥218,000以下
PC9821V200/S5D2	¥219,800以下
PC9821V200/S7C2	¥249,000以下
PC9821V200/S7D2	¥249,000以下
PC9821V200/SZC2	¥225,000以下
PC9821V200/SZD2	¥227,800以下
PC9821V233/M7C2	¥302,800以下
PC9821V233/M7D2	¥305,800以下
PC9821XC16/M7A3	¥233,000以下
PC9821XC16/M7B3	¥237,000以下
PC9821XC16/S5A3	¥173,000以下
PC9821XC16/S5B3	¥177,000以下
PC9821XC16/S7A3	¥209,000以下
PC9821XC16/S7B3	¥212,000以下
PC9821LS13/D10C	¥165,500以下
PC9821LS13/D10D	¥165,500以下
PC9821LS150/S14C2	¥255,000以下
PC9821LS150/S14D2	¥257,000以下
PC9821NW133/D14C	¥228,000以下
PC9821NW133/D14D	¥229,000以下
PC9821NW150/S20C	¥286,000以下
PC9821NW150/S20D	¥289,000以下

新品・中古高額買取

下取は、さらにお得!

アウトレット〈USEDコーナー〉

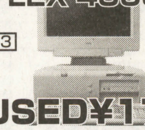
Fujitsu FMV-DESK POWER SⅢ167
MMX Pentium166 / 32MBメモリ / HDD2.6GB / 17インチディスプレイ

USED¥210,000

IBM Aptiva H5F
Pentium150MHz / 32MBメモリ / HDD 2.5GB / 17インチCRT

USED¥158,000

DELL OPTIPLEX 450S/LV
CD無し / H86SX33



USED¥17,000

Fujitsu FMV-TOWNS Fresh E
DX2 66MHz / 15インチCRT

USED¥37,800

Fujitsu FMV-BIBLO FMV53NA2S1
A4 / Pentium133 / 16MBメモリ / 12.1TFT

新品¥208,000

NEC PC-9821NW150/S20D
A4 / MMXPentium150 / 32MBメモリ / 12.1TFT

USED¥258,000

NEC PC-9821LS150/S14C
A4 / MMXPentium150 / 32MBメモリ / 12.1TFT

USED¥239,000

SHARP Mebius MN7750
MMXPentium150MHz / 32MBメモリ / HDD 2GB / 12.1TFT

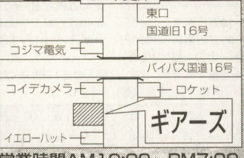
展示品¥317,000

その他、上記以外にも、インターネット、FAX BOXに掘出し物有ります。

お申込みは電話でどうぞ
- ●上記の価格には消費税は含まれておりません。
- ●広告以外の商品も多数取扱っております。お問合わせ下さい。
- ●価格は変動します。ご注文の際は必ずお電話で価格在庫をご確認下さい。
- ●FAXでのご注文、見積もお受けします。
- ●お支払は現金書留又は、銀行振込でお願いします。入金確認後、商品を発送いたします。
- ●低金利クレジットもご利用になれます。お申込みの際にお問合わせ下さい。
- ●初期不良の交換は2週間以内にお願いします。
- ●日・祭日の指定配達も取扱っております。
- ●送料/1ヶ1,300円（本州以外は1,500円、沖縄・離島は別途）
- ●料金着払いも取扱っております。

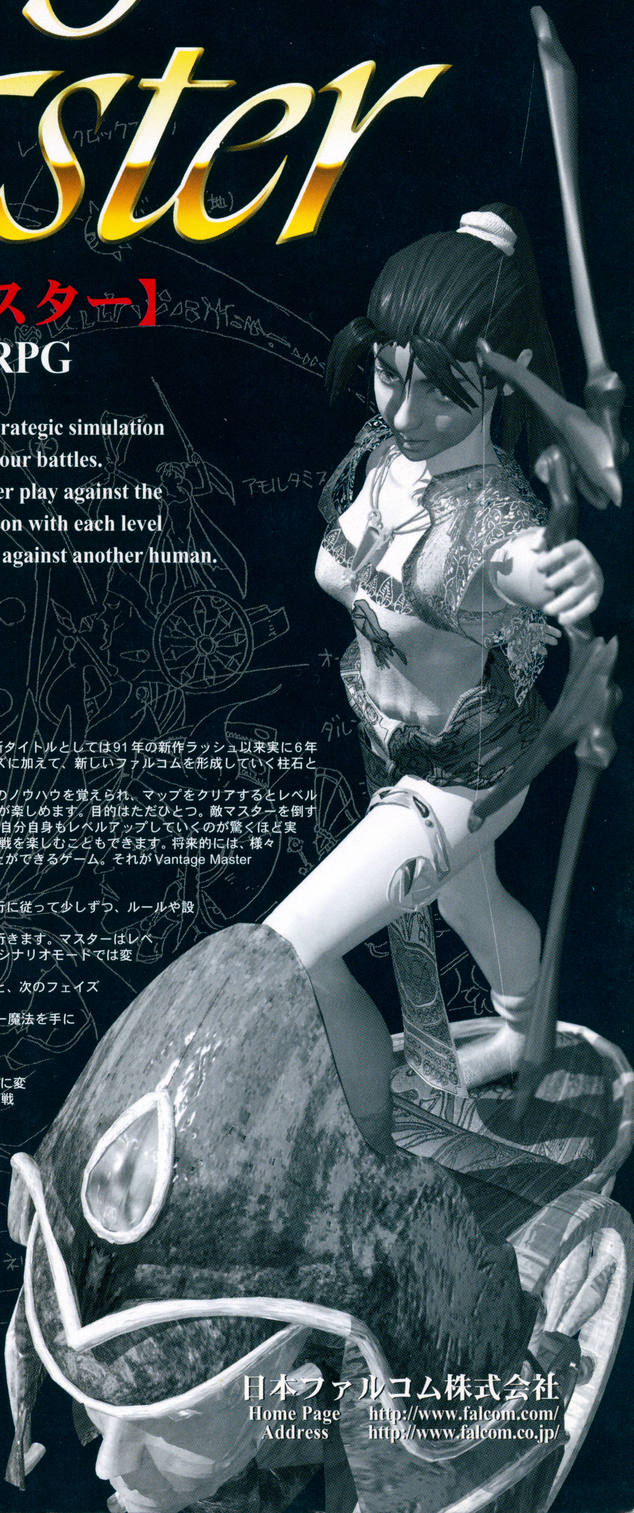
【低金利クレジット】

回 数	3回	6回	10回	12回
手数料	1.76%	3.08%	4.88%	5.78%
15回	20回	24回	36回	60回
7.14%	9.44%	11.3%	17.01%	28.96%



営業時間AM10:00〜PM7:00

ギアーズ
株式会社 アルファシステム
〒292 千葉県木更津市太田4-15-10
TEL.0438-23-9821 FAX.0438-25-3303
営業時間 AM10:00〜PM7:00
お振込先 東京三菱銀行 木更津支店 普 0614566 (株) アルファシステム



Coming soon...

Vantage Master

【ヴァンテージ・マスター】

Fantasy Simulation RPG

Our newest product, "Vantage Master" is a highly strategic simulation game where you must summon spirits to aid your battles. This is a completely new product where you can either play against the computer and gain the types of spirits you can summon with each level you clear, or play a "Free Battle" mode where you can play against another human.

Windows95 CD-ROM

ファルコム初！全世界に向け完全新タイトル遂に登場

ファルコムの従来のシリーズのどのタイトルにも束縛されず、自由な発想のもとに企画開発された意欲作で、パソコンゲームでのファルコムの新タイトルとしては91年の新作ラッシュ以来実に6年ぶりの新タイトルとなります。イース、英雄伝説、ブランディッシュ、ロードモナーク・・・etc。ファルコムの主流となっているこれらのシリーズに加えて、新しいファルコムを形成していく柱石ともなる作品であるとともに、世界戦略を意識した作品です。

Vantage Master は、精霊使いの対決を描いたファンタジーシミュレーションRPGです。ゲームの進行に従って少しずつ、ルールや設定、戦闘のノウハウを覚えられ、マップをクリアするとレベルアップしていく"シナリオモード"と、制約が一切なくVantage Master の戦闘を究極まで楽しむことができる"フリーバトル"の2つのモードが楽しめます。目的はただひとつ。敵マスターを倒すだけですが、敵の行動に対しての的確な精霊の召喚、現状を把握した上での適切な行動など、プレイするたびに相手の行動も読めるようになり、自分自身もレベルアップしていくのが驚くほど実感できるゲームです。さらにコンピューターとの対戦はもちろん、人対人の二人対戦や、Playerがディレクションして、コンピューター同士の対戦を楽しむこともできます。将来的には、様々な対戦モードも予定しています。偶然性をできるかぎり排除し、システム全てが緻密な計算の上で成立していますので、知略を駆使して戦うことができるゲーム。それがVantage Masterです。

シナリオモード…最初から全てのネイティアル（精霊）を使うことができないなど、いくつかの制約があるモードです。そのぶん、ゲームの進行に従って少しずつ、ルールや設定、戦闘のノウハウなどを覚えて行けるので、Vantage Master の導入に適しています。
マスター：最初にいくつかの質問に答えて行くと、18種類のマスターから1つが選択されます。そのマスターを使用して、マップをクリアして行きます。マスターはレベル1から開始します。マップをクリアすると、レベルが上り、能力が上昇します。フリーバトルではマスターのレベルや能力を変更できますが、シナリオモードでは変更はできません。
マップ：最初から全てのマップに挑戦できるわけではありません。いくつかのマップでフェイズが構成されており、規定マップ数をクリアすると、次のフェイズのマップに挑戦できるようになっています。ゲーム開始時には、4つのマップだけが選択できるようになっています。
ネイティアル・魔法：初めは基本的なネイティアルを4種だけ召喚することができます。マップをクリアすると、何かのネイティアルかマスター魔法を手に入れることがあります。回復薬や魔法の道具などのアイテムは登場しません。

フリーバトル…制約は一切なく、Vantage Master の戦闘を究極まで楽しむためのモードです。
マスター：18種類のマスターのうち、好きなものを選ぶことができます。マスターの能力も個別に変更できます。敵のマスターについても同様に変更が可能です。マスターの操作はPlayer、コンピューターから選択できるので、シナリオモードと逆の立場でのプレイや、コンピューター同士の戦いを観戦したり、人対人の二人対戦も行うことが可能です。
マップ：シナリオモードのマップに、フリーバトル専用の面が追加されます。最初から、全てのマップに挑戦することが可能です。
ネイティアル・魔法：最初から全てのネイティアル、全ての魔法を使用することが可能です。任意のネイティアル、魔法を使用できない設定も可能です。対戦でのハンデなどに利用できます。

Vantage Master [ヴァンテージ・マスター] 名. **1**『有利な位置を制する者』

vantage [ヴァンテージ] 名. **1** 有利な位置［立場，状態，地点］: 有利，優越，優勢 : avail oneself of the ～ of experience 経験があるという有利な立場を利用する. **2** [テニス] (英) ＝ advantage. **3** 見晴らしの良い地点 : The steeple offered a good ～ of the city. その尖塔はその町を見晴らす格好の場所を提供していた. **4** (古)利益.

master [マスター] 名. **1** (あるものを)自由に駆使できる人，精通者，熟達者 : He was ～ of the situation . 彼はその状況を掌握していた. **2** 雇主，雇用者，主人(▲米国ではbossが普通. 参照. BOSS 名.);(動物などの)所有者，持主 ;(商船の)船長, (一家の)主人 : ～ and man 雇主と雇人，主従／ a hard ～ やかましい主人／ He is ～ [or of] his own house . 彼は一家の主だ;他人の掣肘を受けずに思い通りにする.

falcom

日本ファルコム株式会社
Home Page http://www.falcom.com/
Address http://www.falcom.co.jp/

TOSHIBA

マルチメディアへ on Demand

高性能パソコン　DVD　テレビ　ハンズフリー電話　ラジオ　CD

INFINIA

インフィニア

MMX®テクノロジ Pentium® プロセッサ

MMX®テクノロジを組み込んだ最新CPU。DVDなどの映像や、通信処理性能が画期的です。

In Touch※4

インタッチにワンタッチ。パソコンを使ったままで、テレビ/FMラジオ/ハンズフリー電話/留守番電話/CDプレーヤ/DVDプレーヤに早変わりします。

33,600bps Faxモデム

インターネットやパソコン通信を快適に行える高速モデムを搭載。映像の通信も、ストレスなくスムーズです。

インターネット

インフィニアの特典として、インターネットが6ヵ月間無料※6（プロバイダ料金／月5時間まで）。設定も簡単です。※6 通信費用が別途必要です。

アプリケーション

楽しく便利に使えるソフトが多数。WORD97/EXCEL97※5はもちろん、通信カラオケやpod、さらにはワープロRupo Writerまで豊富に搭載。

DVD-ROM※1

マルチメディア時代は大容量時代。片面4.7GBでCD-ROM7枚分の大容量。マルチメディアソフトがあなたをクリエイターにする。（8倍速CD-ROMとして使えます）

DVDプレーヤ※1

インタッチにワンタッチで、DVD。マルチアングルやマルチランゲージ、マルチストーリーなどでDVDソフトは楽しみ方いっぱい。

17型マイクロフィルター™管※3

17型高解像度ディスプレイにマイクロフィルター™管を採用。ワイドな表示画面でも明るく、フォーカスの効いた映像です。

3GB HDD※2

HDDは、3GBの超大容量。これからますますビックサイズになるアプリケーションにも、余裕で対応します。

3Dデジタルサウンド※3

5W×5Wのステレオ・スピーカとサブウーハーを搭載。音源も3Dデジタルサウンドでサウンドを、パワフル＆クリアに再現。

MMX® intel inside pentium PROCESSOR

パソコンの最新性能を駆使しながら、
インタッチにワンタッチで全部できる。
無限大という名前の、東芝インフィニア登場。

高性能ホームパソコンInfiniaシリーズ

7230J1モデル（型番:PV1021JB）　オープン価格
●CPU/MMX®テクノロジPentium®プロセッサ（233MHz）●メインメモリ/EDO-DRAM32MB(最大128MB）●HDD/3GB ●DVD-ROM●インタッチ機能/DVD・留守番電話・ハンズフリー電話・CDプレーヤ・FMラジオ・TV●33,600bpsFAXモデム内蔵●5W×5Wステレオスピーカ＋サブウーハー搭載●CRT/17型マイクロフィルター™管採用●インタッチリモコン付属 ●WORD97,EXCEL97,Outlook™97プレインストール

7200J2モデル（型番:PV1021JA）　オープン価格
●CPU/MMX®テクノロジPentium®プロセッサ（200MHz）●WORD95,EXCEL95プレインストール
＊その他は、7230J1モデルと共通仕様。

7200J1モデル（型番:PV1020JA）　オープン価格
●平均12倍速CD-ROM（DVDは非搭載）＊その他は、7200J2モデルと共通仕様。

7160J2モデル（型番:PV1019JA）　オープン価格
●CPU/MMX®テクノロジPentium®プロセッサ（166MHz）●メインメモリ/EDO-DRAM32MB(最大128MB）●HDD/2.5GB ●平均12倍速CD-ROM●インタッチ機能/留守番電話・ハンズフリー電話・CDプレーヤ・FMラジオ・TV●33,600bpsFAXモデム内蔵●5W×5Wステレオスピーカ＋サブウーハー搭載●CRT/17型マイクロフィルター™管採用●インタッチリモコン付属

7160J1モデル（型番:PV1018JA）　オープン価格
●CRT/15型※3●FMラジオ、TVはオプション●インタッチはLEDタイプ●インタッチリモコンは付属しておりません
※その他は、7160J2モデルと共通仕様。

Innovative PC from TOSHIBA's Technology

カタログ製品サービス情報

〈FAX〉(03)5608-9959●FAXからダイヤルし、音声ガイダンスに従って操作して下さい。
〈インターネット〉東芝PCホームページ「PC STARS」:インターネットで製品情報、サービス&サポート情報、アップグレードサービスのご案内などの最新情報がご覧いただけます。
(http://www2.toshiba.co.jp/pc/)

この商品に関するお問い合わせは「東芝PCダイヤルへ」

全国共通電話番号　0570-00-3100

日本全国どこからでも商品に関して手軽にお電話でのご質問・お問い合わせにお答えします。
● 受付時間　平日 9:00～18:00　土日 10:00～17:00　祝祭日、月末最終日を除く

●Intel Insideのロゴ、Pentium®及びMMX®はIntel Corporationの登録商標または商標です。
●Windows®95の正式名称は、Microsoft®,Windows®95です。●Microsoft,Windowsは米国マイクロソフト社の登録商標です。
●その他記載されている会社名、製品名は各社の商標または登録商標です。
●この誌面に掲載されている全商品をご購入の際、消費税が付加されますのでご了承ください。
●マイクロフィルター™は（株）東芝の商標です。
●当社は国際エネルギースタープログラムの参加事業社として、本製品が国際エネルギースタープログラムの基準に適合していると判断します。
●オープン価格の商品は、標準価格を定めておりません。※1 7230J1モデルのみ。※2 7160シリーズは2.5GB HDD。
※3 7160J1モデルのCRT/15型に、マイクロフィルター™管及びサブウーハーは搭載しておりません。
※4 7160J1モデルは、テレビ・FMラジオはオプションです。
※5 7230J1モデルのみ。その他はWORD95、EXCEL95搭載。
●「取扱説明書」は、商品を安全にお使いいただくため、ご使用の前に必ずお読みください。

株式会社 東芝 ●パソコン事業部〒105-01東京都港区芝浦1-1-1東芝ビル

定価510円 本体486円 雑誌18361-10　T1118361100518

第十六巻第十号通巻一八四号　昭和五十七年十二月六日第三種郵便物認可　一九九七年九月二十五日印刷　一九九七年十月一日発行

電波新聞社〒141東京都品川区東五反田一－十一－十五　電話〇三(三四四五)六一一一

'97

わかる！動かせる！家族全員で楽しめる！コンピュータの新しい活用法を満載！！

マイコンBASIC Magazine

10

人気記録メディアCD-Rを使いこなせ

手づくりCDを楽しむ

別冊付録

DOS/V製作

1時間でできあがった高性能パソコン

電波新聞社